FAR CRY 2 FABLE 2 STORMRISE HALO WARS ALONE IN THE DARK MIDNIGHT CLUB



DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360

XBOX 360™

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

6,95€ Nº21 AGOSTO 2008

UNA REVISTA MARCA

Lips™

MICROSOFT LLEVA LA VOZ CANTANTE EN EL E3

8 423793 600066 00021

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

LA CRUDEZA DE LA GUERRA, AL EXTREMO

FABLE 2

Y POR FIN, LA OBRA MAESTRA DE LIONHEAD


gearsofwar.com
NOVIEMBRE 2008
18+
www.pegi.info

GEARS OF WAR 2





Bienvenidos a una nueva era



Director: David Sanz
Email: dsanz@unidadeditorial.es

Sí, vale, al final no ha sido el retorno esperado del que fuera Rey de reyes en el mundo de los eventos de videojuegos. El E3 2008 lo ha intentado, pero al final se ha quedado de nuevo en un evento algo descafeinado y que sigue teniendo poco que ver esa maravilla que fue antaño. Aún así, y dejando de lado lo bien que se lo ha pasado Gustavo por tierras americanas, con partido de los Dodgers y concierto de Coldplay incluidos, la verdad es Microsoft ha sido el vencedor. Por máquina -no es ninguna novedad-, por nuevos servicios -echad un ojo al lavado de cara que le han hecho a todo-, y, por supuesto, por catálogo.
Precisamente es en este punto donde más orgullosos tenemos que estar, pues a pesar de que Microsoft se ha limitado a presentar los grandes juegos que van a lanzar de aquí a final de año (sobre todo las secuelas de *Gears of War* y *Fable*), lo cierto es que también el catálogo de los 'third parties' es para empezar a temblar de emoción. Justo eso, pero de odio, debieron hacer los jefazos de Sony cuando se anunció a bombo y platillo que *Final Fantasy XIII* estaría disponible en Xbox 360. Un hecho que sin duda ha sido la noticia del E3, y que como tal merece un reportaje en toda regla, cosa que tendréis sin falta el mes que viene. Y es que una noticia así merece un espacio propio. Lo mismo ocurre con Mirror's Edge, un juego que hemos podido jugar y que se ha ganado por méritos propios un lugar entre los grandes de este E3 2008.
Pero aquí no acaba el asunto, porque *Lips*, un juego social nacido de ese gran ingenio del marketing que fue para PS2 llamado *Singstar*, ha abierto por fin las puertas de Xbox 360 a todos. Y cuando decimos a todos, es a TODOS. Su llegada, junto a Rock Band y Guitar Hero World Tour supone una verdadera nueva era. Y no se trata de hablar de casual o hardcoregamers, sino de jugadores de la mejor consola del mundo, ya sean chicas, chicos, niños, ancianos, adultos o mediopensionistas.
Bienvenidos a una nueva etapa.

¡Nos vemos en Xbox Live!



El Equipo X




Redacción: Gustavo Maeso
Gamertag: OXM Maeso
Email: gustavo.maeso@unidadeditorial.es



Redacción: Antonio Bejarano
Email: antonio.bejarano@unidadeditorial.es



Reviews: Chema Antón
Gamertag: OXM Chema
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Reviews: Juan García 'Xcast'
Gamertag: OXM Xcast
Email: xbox360@unidadeditorial.es

Diseño: Sol García
Email: mgsanchez@unidadeditorial.es



Diseño: Miryam Veros
Email: miryam.veros@unidadeditorial.es



Diseño de portadas: Pedro Pablos
Email: pedropablo@unidadeditorial.es




Diseño: Juanma Martín Castillo
Email: jmmcastillo@unidadeditorial.es

DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA Nº 1 DE XBOX 360

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: CAYETANO RAMOS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ
Adjunto al Director Editorial: ÁNGEL MONTERO

DIRECTOR: DAVID SANZ VERJANO - dsanz@unidadeditorial.es

REDACCIÓN
Gustavo Maeso (coordinación y redacción) - gustavo.maeso@unidadeditorial.es
Antonio Bejarano - antonio.bejarano@unidadeditorial.es
Colaboradores: Chema Antón, Juan García '*Xcast*', José María Rodríguez, Diego Alberto Fernández '*Kaos2k*' y Jorge Núñez '*Clapillo*'

DISEÑO
Sol García - mgsanchez@unidadeditorial.es
Miryam Veros - miryam.veros@unidadeditorial.es
Pedro Pablos (portada) - pedropablo@unidadeditorial.es
Juan Manuel Martín Castillo - jmmcastillo@unidadeditorial.es

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Miguel Ardisana
Director de Publicidad: Conrado Godoy (cgodoya@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 89
Coordinación: Aurora Fernández / Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 337 32 50. Fax: 91 337 37 84
Barcelona: Valentín Martí (director) y Eduard Carcaré. Tfno.: 93 227 67 11.
Bilbao: Juan Luis González Andulza. Tfno. 94 435 65 20.
Valencia: José Vicente Sánchez-Beato. Tfno.: 96 351 77 76.
Andalucía: Antonio Martos. Tfno.: 95 499 14 40.
Galicia: La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. Tfno.: 981 20 85 37. Vigo: Manuel Carrera de la Fuente. Tfno.: 986 22 91 28. Fax: 986 43 81 99
Zaragoza: Álvaro Cardemil. Tfno.: 976 30 24 22

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25, 28033 MADRID
Redacción: Tel. 91 337 32 02, xbox360@unidadeditorial.es
Gerente: Tania Martínez. Directora de Marketing: Samary Fernández. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones: 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) Ejemplares Atrasados: Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)
Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: Printer Crtra. N-II Km 600 Cuatro Caminos S/N 08620 Sant Vicenç dels Horts (Barcelona). Printed in Spain. Depósito Legal M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100 Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI  FIPP




Número 21 Agosto 2008
www.xbox.com
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX

Contenidos


En el DVD 102


56
Call of Duty
World at War
80
Alone in the Dark
52
Stormrise




62
Midnight Club
Los Angeles
44
Fable 2



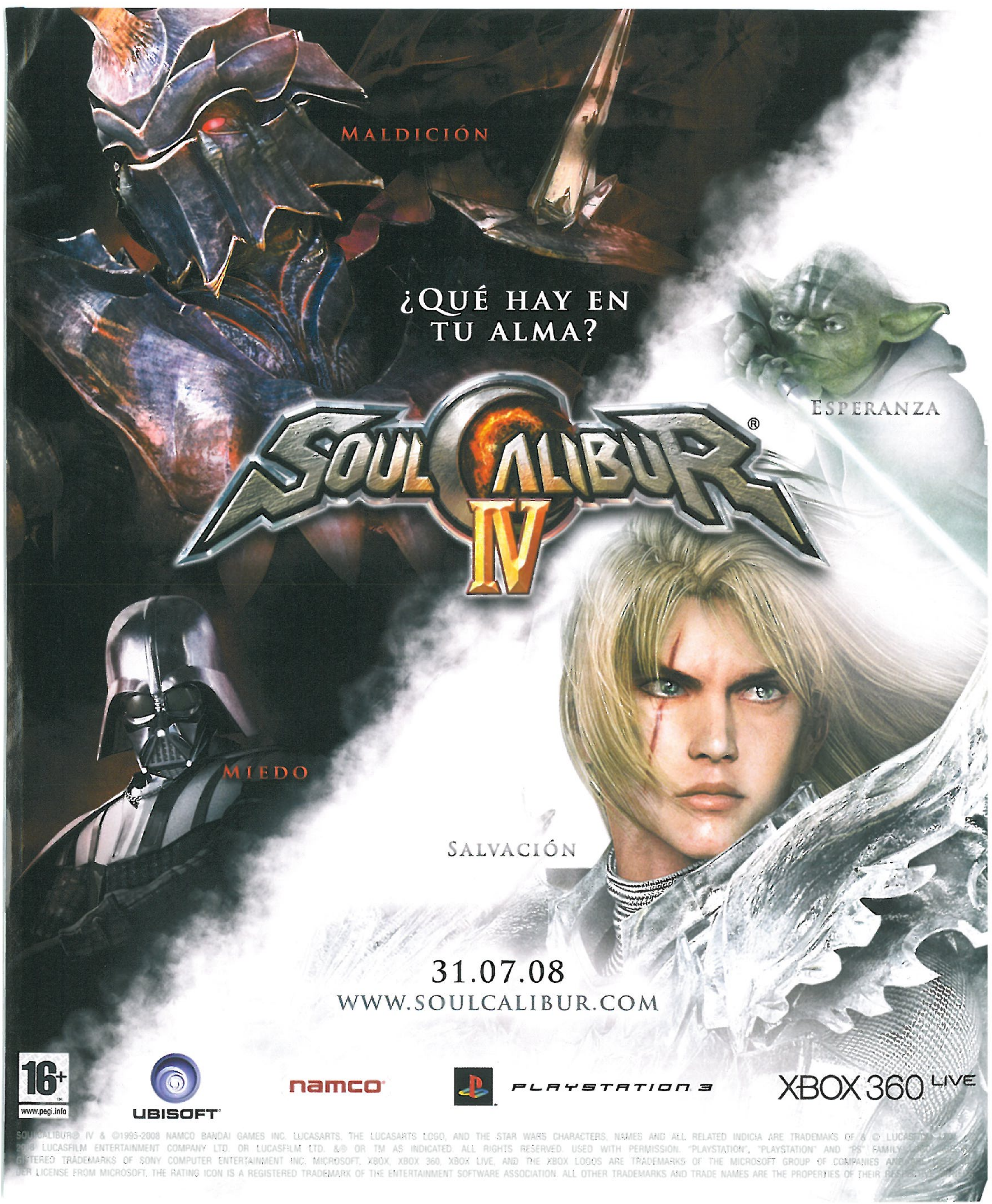
Llámame Bond. James Bond

QUANTUM OF SOLACE 007

En septiembre te enseñaremos cómo se las gasta *James Bond* en su nueva aventura. Y también vas a ver cómo se juega 10 contra 10 en la mayor revolución del mundo del fútbol online hasta la fecha...



...¡en el ***próximo número!***



MALDICIÓN
¿QUÉ HAY EN TU ALMA?
ESPERANZA
SOULCALIBUR®
IV
MIEDO
SALVACIÓN
31.07.08
WWW.SOULCALIBUR.COM
16+
www.pegi.info
UBISOFT
namco
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
CALIBUR® IV & ©1995-2008 NAMCO BANDAI GAMES INC. LUCASARTS, THE LUCASARTS LOGO, AND THE STAR WARS CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMAKS OF & © LUCAS
LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD. OR LUCASFILM LTD. &® OR TM AS INDICATED. ALL RIGHTS RESERVED. USED WITH PERMISSION. "PLAYSTATION", "PLAYSTATION" AND "PS" FAMILY
TERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES
LICENSE FROM MICROSOFT. THE RATING ICON IS A REGISTERED TRADEMARK OF THE ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. ALL OTHER TRADEMARKS AND TRADE NAMES ARE THE PROPERTIES OF THEIR

Xbox 360 toma 'la voz cantante'

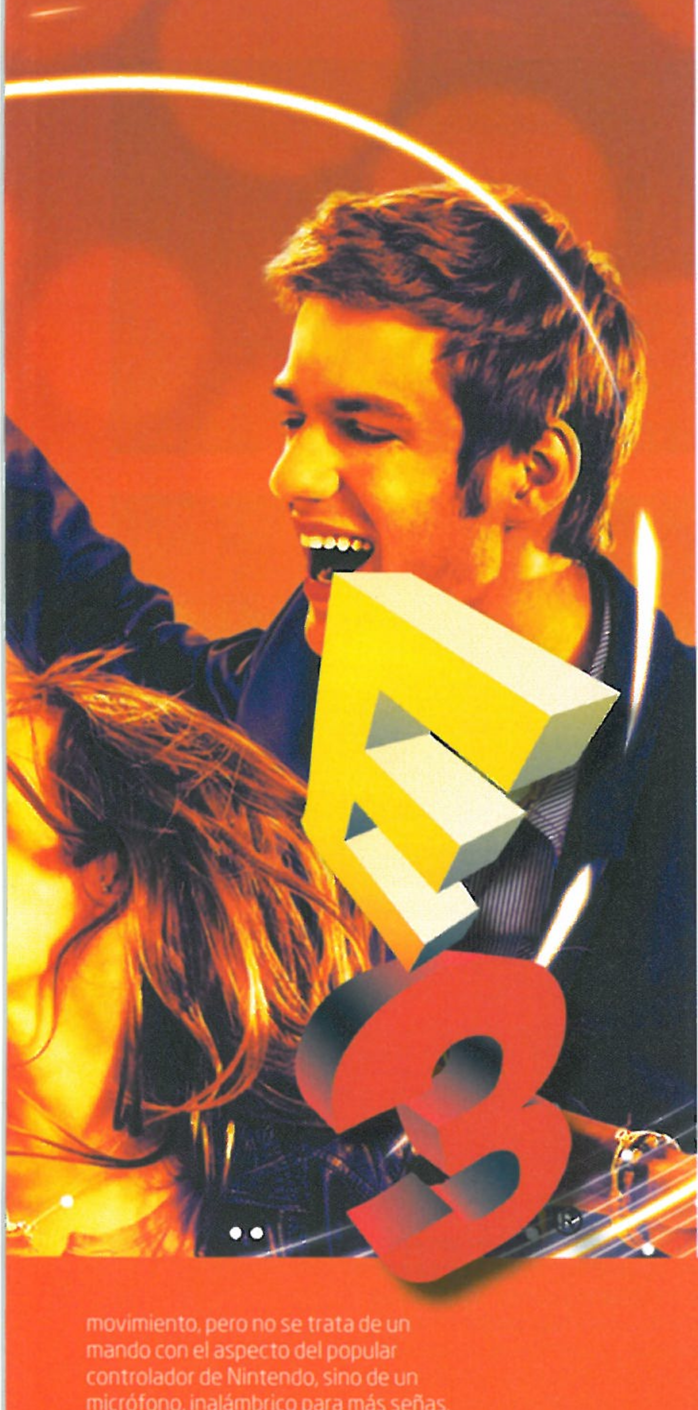
Diversión cantando los temas que elijas.

OXM Maeso
AUTOR:


LOS ANGELES, USA

No nos habíamos dado cuenta, pero la revolución en el mundo de los videojuegos ha llegado en forma de nuevo género superventas: los juegos musicales. Ya sea con un simple micro en la mano, o con alguna réplica en plástico de un instrumento musical, la música se ha hecho la protagonista de las tardes delante de la consola y si es con amigos al lado mucho mejor. El E3 de este año celebrado en Los Ángeles, California, hace apenas una semana se ha encargado de recordárnoslo: *Rock Band 2, Guitar Hero World Tour, Rock Revolution, Dance Dance Revolution Universe 3*... y encima Microsoft se saca de la manga un sorprendente as: un juego para cantar llamado *Lips* (labios).

Después de cientos de rumores sobrevolando el ciberespacio que especulaban sobre un nuevo mando de Xbox 360 con sensor de movimiento incorporado (al más puro estilo Wiimote) hay que reconocer que esos rumores no andaban mal encaminados. Tenemos un nuevo mando e incorpora sensor de



movimiento, pero no se trata de un mando con el aspecto del popular controlador de Nintendo, sino de un micrófono, inalámbrico para más señas. En realidad se trata de dos micros, los nuevos protagonistas de *Lips*, un juego que llega desde Japón y que va a revolucionar a los usuarios de 360.
El E3 de este año ha sido el escenario elegido por Microsoft para anunciar uno de sus títulos más sorprendentes de los últimos años y, para ello, preparó al auditorio del Centro de Convenciones de Los Ángeles con la cálida y profunda voz de la galesa Duffy, interpretando su popular canción 'Mercy', incluida en el repertorio del nuevo juego. Es cierto que *Lips* es un juego para cantar, un karaoke, como otros títulos similares que ya existen en el mercado, pero os prometemos que atesora algunos secretos

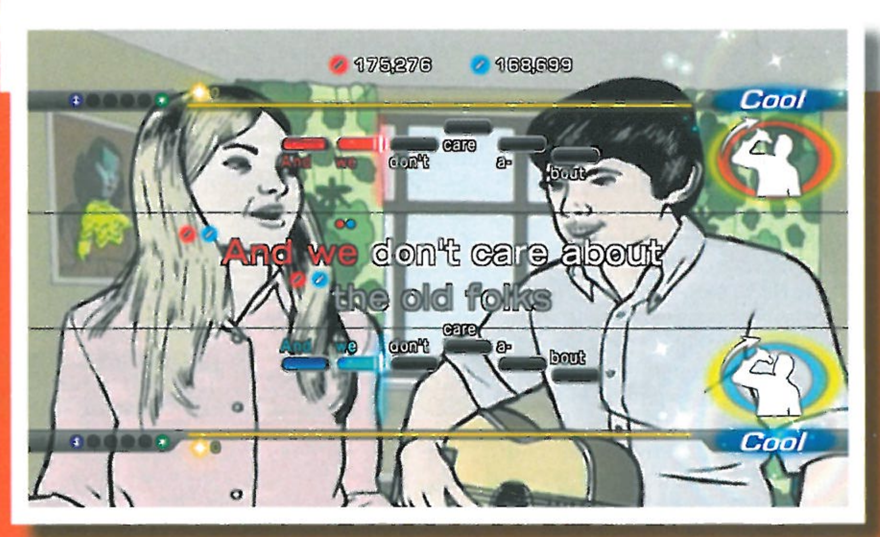
Agita tu micro…

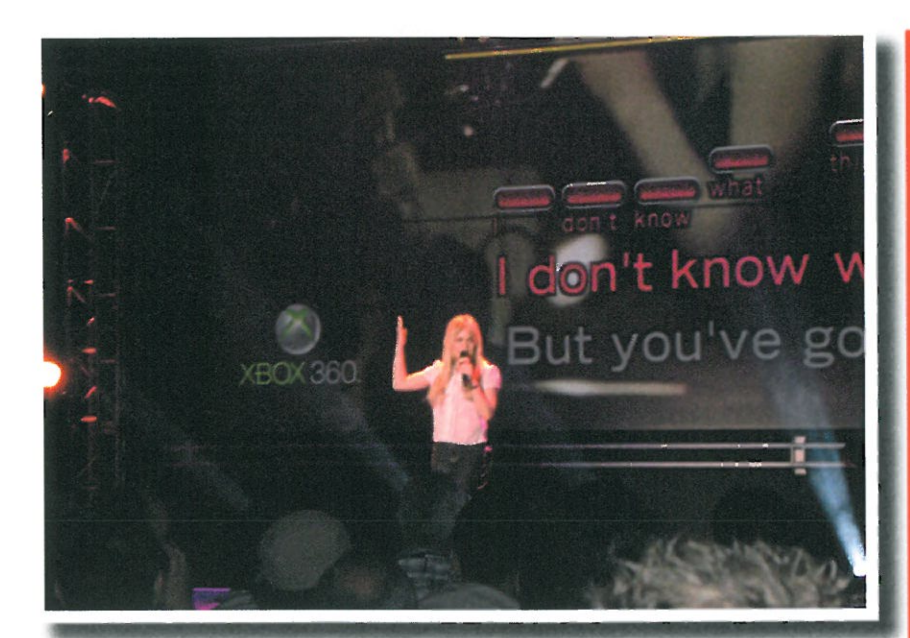
Lips cuenta con dos micrófonos inalámbricos con un acabado excepcional (uno negro y otro blanco), dos micros profesionales que ya los quisiera para sí un buen número de cantantes famosos que se dedican a esto. Además, adornando su superficie aparece un enorme número de pequeñas luces que se iluminan con diferentes colores y al ritmo de la música, lo que los convierte en objeto de deseo cuando los vemos brillar ahí, quietos, sobre la mesa del salón. Cogerlos y ponerse a cantar es una tentación demasiado fuerte que ninguno de tus colegas podrá resistir cuando montes la fiesta en casa. Pero su característica más destacada es el sensor de movimiento que incorpora en su interior y que sirve para varias cosas. La primera de ellas es que puedes golpearlo mientras cantas y sonará una pandereta para acompañar la canción (o cualquier otro instrumento de percusión acorde con el género del tema en cuestión). Otra de las aplicaciones del sensor de movimiento del micro es similar a levantar el mástil de la guitarra en *Guitar Hero*. En medio de una canción, y habiendo acumulado un buen número de 'energía', puedes elevarlo y multiplicar los puntos que consigas desde entonces.

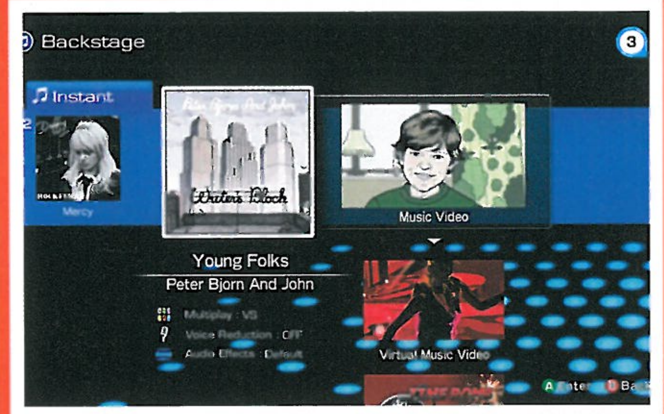
DOS MICROS Y CUATRO MANDOS

***Lips* permite que haya seis controladores conectados con la Xbox 360 mientras se juega, los dos micros inalámbricos y cuatro mandos normales. Mientras dos amigos acaparan los micros, otros cuatro pueden utilizar los mandos para darle a la percusión: utiliza los botones de colores para dar palmas, tocas la maraca, la pandereta o cualquiera de los diferentes instrumentos de percusión de los que dispondrá el juego. ¡Vaya juerga se va a montar!**

Otra aplicación de este sensor que pudimos comprobar en la demo privada de *Lips* a la que asistimos durante el E3 es la activación del propio aparato. Si te encuentras cantando en mitad de un tema y un amigo levanta de la mesa el segundo micro (ya hemos dicho que esas luces brillantes al ritmo de la música lo hacen irresistible y alguién siempre acaba cogiéndolo), su sensor lo enciende de forma automática. En ese momento su puntuación y pautas para cantar aparecen en pantalla, y ya no le queda otra que acompañarte de forma inmediata. Además, los desarrolladores del título nos han asegurado que esta cualidad del mando, el sensor de movimiento, se va a aprovechar en muchos otros elementos del juego aún por desvelar.







Las descargas permitirán ampliar mucho la lista de canciones inicial.



'Lips' es un juego que llega desde Japón

Pero, además de lo genial de sus micros inalámbricos e inteligentes, *Lips* destaca sobre todo por una cualidad: puedes cantar cualquier canción que tengas almacenada en el disco duro de tu Xbox 360, en tu iPod o cualquier tipo de MP3.

Cuarenta canciones

El juego aparecerá en el mercado con un listado de unas 40 canciones, realmente conocidas en todo el mundo, y aproximadamente la mitad de ellas serán temas de ámbito local, es decir, en nuestro país tendremos unas 20 canciones de artistas españoles. 40 canciones no está nada mal y, es evidente, esa lista se irá incrementando de forma exponencial gracias a las descargas que estará disponibles periodicamente en Xbox Live. Pero esto no es nada, comparado con la posibilidad de enchufar tu MP3 y cantar con cualquiera de las canciones que tengas almacenadas. A lo mejor algún colega se aburre de lo que estáis interpretando con *Lips* y, para remediarlo, coge su iPod, lo enchufa en tu 360 y elige su tema favorito. Ahora el que lanza el reto es él. La posibilidad de añadir nuestras propias canciones hace que la lista de temas sea infinita y, por lo tanto, convierte a *Lips* en un juego eterno, que nunca puede pasar de moda.

¡Cantad malditos!

Por lo que hemos podido comprobar, superar una canción depende de saberse bien la letra (o al menos la melodía de la voz) y saber cantar con su misma intensidad, ritmo y, aunque menos importante, tono. A medida que vas completando de forma aceptable los patrones de voz que se muestran en pantalla, irás recogiendo estrellas que aumentan tu puntuación y te servirán que también llenan una barra de 'energía'.
El título cuenta con diferentes formas de juego, que incluyen los modos versus y cooperativo para dos cantantes. Las canciones se desarrollan sobre los videos musicales originales de los artistas, aunque también habrá la posibilidad de ver en pantalla otras animaciones (videos musicales

Si coges el micro, se activa solo y toca cantar

virtuales) que incluirán recompensas extras y otras opciones de interacción que los desarrolladores no quisieron desvelar, y mira que les presionamos.
Al finalizar la canción, el programa hace balance, y puntúa a los cantantes con categorías estelares (puedes ser una triste roca espacial, un asteroide, un planeta o llegar a supernova, o sea una gran estrella de la canción).

EFECTOS Y MILLONES DE OPCIONES

Keichi Yano, desarrollador del juego y fundador de la compañía iNiS, nos mostró un listado de efectos para la voz. El 'reverb' en nuestro micro sirve para disimular nuestra entonación. Se puede regular el volumen de la voz del cantante real del tema. Se puede apagar por completo esta voz para dejar tan sólo la nuestra o dejarla de fondo. También se encontraba la selección de instrumento de percusión aplicado a cada micro.

"CÓGEME SI PUEDES..."



THE OFFICIAL VIDEOGAME

SBK®08

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP













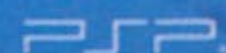








PlayStation 2





El próximo Guitar Hero contará con un estudio de grabación

GUITAR HERO WORLD TOUR

Batería, micrófono y unas guitarras que cada vez son más reales para que los rivales no crean que los "inventores" de esto se han olvidado de innovar.

Para completar el trío de ases musical de nuestra amada consola no podía faltar la nueva entrega de *Guitar Hero*. El nuevo título de Red Octane asusta también por sus increíbles novedades, entre las que destacan el añadido de batería y micrófono con el objetivo de no perder el tren marcado por *Rock Band*. El esperado título editado por Activision también tuvo presentación de lujo en la conferencia de Microsoft, donde se anunció, como sorpresa más jugosa, que el mismo día del lanzamiento del esperado nuevo álbum de Metallica, el disco estará completo para su descarga en las consolas de los afortunados jugadores de *Guitar Hero*.

Como ya sabéis de sobra, esta nueva entrega es una toda una revolución en el título, con más instrumentos y muchas mejoras. Las nuevas guitarras han dejado de parecer juguetes, también han crecido, pesan más y cuentan con 'face plates' intercambiables con aspecto a madera, etc. Además, está cargada de detalles: las clavijas en la pala, un potenciómetro donde se aloja el botón de Xbox 360, un puente que sirve para descargar la energía estrella (por si no quieres levantar el mástil) y cuyos 'tornillos' son en realidad los botones Start y Back y, sobre todo, una parte táctil en los últimos trastes del mástil. En esta zona lisa , marcada con los colores de los botones del juego, se podrán tocar los solos, hacer slide, doblar notas, hacer zapping, etc. ¡Fantástico!

Pero la gran novedad es, por supuesto, la nueva batería, completamente inalámbrica y con un aspecto mucho más profesional que la de *Rock Band*. Cuenta con tres parches y dos platos, por lo que están cubiertos la caja, el charles, dos aéreos y un plato. Además de un consistente pedal de bombo y es, por supuesto, inalámbrica, no tendrás que conectarla a la Xbox 360. Tiene el aspecto y reacciona como una batería eléctrica y, de hecho, es que es una batería eléctrica, lo demuestran las conexiones jack y MIDI con las que cuenta. Por supuesto, el juego incluye un micro para darle a la voz.

Aunque la verdadera revolución que va a añadir este juego es el estudio de grabación con el que cuenta, donde, de una manera realmente increíble (prometemos que os contaremos todo con más detalle) puedes crear tus propios temas y después interpretarlos como una pista más del juego.

Graba todos los instrumentos tú sólo o invita a tus colegas al estudio de grabación (hasta cuatro jugadores pueden también participar a la vez). Después edita las pistas, mezcla y lanza tu creación a Xbox Live. Jugadores de todo el mundo podrán descargar tu creación, añadirlas a su set list y ¡te harás famoso!

Tu salto a la fama está a la vuelta de la esquina con las nuevas opciones del próximo Guitar Hero.

ROCK BAND 2, SÓLO PARA XBOX 360

El siguiente paso estaba cantado: profesional. La batería de Rock Band 2, podrá ser conectada a un estudio de grabación.

Rock Band, el más deseado, por fin es una realidad. Parecía que nunca iba a llegar el día en el que el juego de Harmonix y MTV llegara a nuestras costas, pero ya llega y ¡en exclusiva para Xbox 360 los primeros dos meses!

Y casi sin dejarnos al público español paladear esta magnífica noticia, llega otro bombazo desde Los Ángeles, en mitad de la conferencia de Microsoft: ***Rock Band 2*** será un título exclusivo de Xbox 360. ¡Let's Rock!

La nueva entrega incluye un set list gigantesco, al que se puede añadir el del primer juego, además de casi inmediatas descargas en Xbox Live desde el día mismo de su lanzamiento, allá por el último trimestre del año. Parte de su equipo de desarrollo nos aseguró que contará con más de 500 canciones antes de que acabe el año, mientras alucinábamos con el aspecto tan acabado del título en la demo privada a la que tuvimos acceso. Del listado de canciones, destaca la aparición, por primera ves en un juego de este estilo, de temas de AC/DC.



Pero la mejor carta de presentación de ***Rock Band 2*** en la cita californiana se hizo esperar. MTV preparó una fiesta de las que se recuerdan toda la vida en el Orpheum Theatre de Los Ángeles, donde nos cansamos de darle al juego toda la noche en los diferentes escenarios habilitados para ello. Pero el mejor escenario, el del teatro, se reservaba para un concierto privado que ofreció la mítica banda británica The Who. Y es que el hecho de que MTV esté detrás de este título es toda una garantía.

Las nuevas guitarras de ***Rock Band 2*** son más pesadas, más grandes y tremendamente realistas. Pero lo que necesita ser destacado por encima de todo son las nuevas baterías. Y decimos 'nuevas baterías' porque hay dos: una es una evolución de la batería del primer juego, muy parecida, con mejores parches (menos ruidosos) y un anclaje para el pedal del bombo (algo muy necesario), aunque muestra el mismo aspecto de juguete frágil que la primera. Pero si eres un batería que quieres algo más profesional, aparecerá en el mercado una batería adicional eléctrica completa (platos, charles, caja, aéreos, bombo base, pedal profesional...) montada sobre un consistente andamio. Una batería que puedes conectar a tu estudio de grabación. Los chicos de Harmonix afirmaron que el pack de batería profesional completo podría costar 500 dólares.

El juego incluirá temas de AC/DC.

La primera versión del juego estará disponible desde ya mismo en nuestro país. Ha costado, pero al fin, llegó.



Rare ha creado unos avatares para los usuarios de Xbox 360.

Toda la atención de la feria depositada en juegos musicales.

Xbox cambia el chip

En el E3 más aburrido de la historia, Xbox 360 da un giro a su concepto de consola

El E3 de este año no va a pasar a la historia ni por su vistosidad, ni por su espectacularidad, ni por su diversión desbocada (probablemente haya sido la feria más aburrida de la historia de la humanidad) pero tal vez sí se recuerde por ser el E3 donde Xbox cambió de rumbo. Otras compañías de hardware han aburrido al personal con anuncios absurdos, pocas novedades o enseñando títulos que ya se conocían anteriormente, lo que no justifica el largo y costoso viaje a California de un humilde periodista (así les han llovido los palos en todas las webs y publicaciones de aquí a Shangrila). Pero Microsoft decidió animar el cotarro dando una vuelta de tuerca a su concepto de videoconsola. Xbox 360, adorada por los jugones de medio

Devorar

Añadir extras

Quitar envoltorio

Eructar

Chupar ketchup

Chupar mahonesa

Pedir mostaza

Comer cebolla

Comer tomate

Tragar

Comer lechuga

Mover Whopper

Morder



COMO TÚ QUIERAS

burgerking.es



E3, ¿QUIÉN TE HA VISTO Y QUIÉN TE VE?

La Electronic Entertainment Expo, la feria de videojuegos más grande del planeta, ha perdido mucho fuelle. Eso es evidente y, tal vez, estos últimos años están siendo los de sus estertores definitivos antes de desaparecer. Cuando uno entraba este año en el Centro de Convenciones de Los Ángeles parecía que, en vez de una feria de videojuegos, se estaba celebrando una convención de bibliotecarios. Un silencio sepulcral por todos los pasillos, limpios y pulcros, sin los cartelones de videojuegos de otros años. Nada de televisiones gigantes, música estridente ni azafatas cachondas. Todo seriedad y aburrimiento total en una feria que ya no es una feria.
Sí, es cierto que entras en las frías habitaciones donde se esconden las compañías y hablas con los desarrolladores, pruebas los juegos y obtienes valiosa información de lo que viene, pero la magia del E3 se ha perdido. Y con su magia, su relevancia. Al E3 le quedan cuatro telediarios. Y si no, al tiempo.

mundo, se abre al gran público. Llegar al público 'casual' (que palabra tan fea) es una prioridad para la compañía de Redmont y la maquinaria ya está en marcha. El primer gran golpe es la actualización de la *dashboard* de la máquina, prevista para antes de la campaña de Navidad, con esos simpáticos avatares creados por Rare y que le dan docemil vueltas a los Mii's de la competencia nintendera. Unos menús más asequibles, amables para el gran público, donde ordenar nuestras películas, fotos, partidas, demos y fiestas para jugar en red de una manera amena y simpática.
Pero ese asalto al salón de la casa, a las fiestas con los amigos y al juego para todos los miembros de la familia no lo va a realizar Xbox sólo con un bonito sistema de menús, sino con un cerro de juegos sociales, musicales y sencillos: *Lips* es su máximo exponente, pero *You're in the movies* o el nuevo *Scene'it* no se quedan atrás (sin mencionar *Banjo* o *Viva Piñata 2*). Una consola para todos los públicos y con un precio para todos los bolsillos.
Pero si algún jugador del núcleo duro (también odio la denominación hardcore gamer) se siente asustado, que se tranquilice, que 360 va a seguir dando caña: *Gears of War 2, Fable II, Halo Wars, Resident Evil 5, Fallout 3*... madre mía, que final de año nos espera.
Pero el postre de la conferencia de Microsoft fue lo mejor. El presidente de Square-Enix, después de alucinar a los fans hablando de los tres magníficos RPG que preparan para los usuarios de Xbox 360 (*Infinite Undiscovery, Star Ocean The Last Hope y The Last Renmant*) va y, con su terrible inglés, lanza el bombazo: ¡*Final Fantasy XIII* llegará a Xbox 360!



Baja asistencia y expositores mucho menos ruidosos.

Lavado de cara

La navegación por el menú es más atractiva.





Antes de la campaña de Navidad, allá por el otoño de este año, Xbox 360 sufrirá una actualización importante y gratuita. Una actualización que cambiará por completo la dashboard de tu videoconsola.

El principal cambio se ve a la legua, los actuales menús divididos por pestañas se sustituyen por un fondo gris claro donde los juegos, películas, fotos o álbumes de música se desplazan de forma horizontal para navegar por ellos y seleccionarlos, muy al estilo de la tienda de música de Apple, iTunes Store.

Pero más importante que este cambio estético global, que hace que los menús sean más limpios y sencillos, lo más sorprendente es la inclusión de los nuevos avatares: unos muñecos personalizables que pasarán a ser la imagen viviente de nuestro Gamertag. Estos muñecos son completamente editables, por lo que podemos crear un bicho a nuestra imagen y semejanza. Parece que las posibilidades de personalización son casi infinitas, y además habrá descargas futuras para cambiar el muñeco. Sus avatares aparecerán en medio de la pantalla y te dirán a qué están jugando. Entre los aspectos más técnicos que llegan con esta actualización destacan la posibilidad de instalar los juegos completos en el disco duro y la nueva opción de vídeo con más resolucion hasta.

Se podrá jugar y ganar muchos premios

Nueva experiencia de video

Se podrá ver, entre varios amigos a través del Live, una de las películas del bazar de vídeo, para el que se anunció la inclusión de los 10.000 títulos. Dicen que llegará a España muy pronto.

Xbox Live Primetime

Mejor que ver la tele, es protagonizar cualquier tipo de concurso televisivo, junto a cientos de usuarios de Xbox Live, en directo y con la apariencia de tu avatar personalizado. En este espacio se podrá jugar y ganar premios reales.

Live Party

Otra novedad es la posibilidad de crear una fiesta privada. Aquí puedes invitar a siete amigos y realizar actividades juntos: ya sea jugar a un juego, escuchar música, participar en los eventos del Primetime o ver una película.

Los juegazos que vienen

Xbox 360 contará, un año más, con el mejor catálogo del mercado, y es que con estos títulos a uno se le hace la boca agua



Gears of War 2

Ya queda mucho menos para que llegue la secuela de Gears of War, uno de los juegos/icono de Xbox 360. Cliff B., jefe de desarrollo del título, se paseó por el E3 con esos aires de quien sabe que tiene un superventas bajo el brazo. En la conferencia de Microsoft se echó una partida cooperativa con otro jugador en un nuevo nivel donde la destrucción de edificios y el sobrevivir entre los escombros era una constante. El vídeo nos puso los pelos de punta a todos. Después, desveló los modos multijugador anunciando un nuevo, *The Horde*, un modo por equipos en el que el objetivo es sobrevivir a oleadas de Locust. En una entrevista privada que mantuvimos con Cliff, nos aseguró que además de sus maravillas técnicas y su jugabilidad endiablada, a este *Gears of War 2* también se le recordará por su genial guión.



Halo Wars

Por fin, en una demo privada en el stand de Microsoft del E3, pudimos echar una partida multijugador a *Halo Wars*, el título de estrategia en tiempo real que Enssemble Studios (los papás de *Age of Empire*, casi nada) preparan sobre el universo Halo. La secuencia cinemática de introducción del juego hizo que se nos cayeran los pantalones al suelo de la impresión.
Pero no os vamos a entretener ahora con Halo Wars, ya que en la **página 66** de este mismo número tenéis una preview avanzada del título.

FFXIII es uno de los grandes anuncios de este E3.

Final Fantasy XIII

Sin duda alguna, el notición del E3 de este año. Justo cuando Don Mattrick (nuevo jefe máximo de Xbox) intentaba despedir la conferencia de prensa de Microsoft previa a la feria, Yoichi Wada, presidente de Square-Enix le interrumpe por detrás y le recuerda que aún quedaba un lanzamiento por desvelar. Al auditorio se le ponen los pelos como escarpias, comienza un vídeo increíble... no es posible, sí que lo es: FFXIII.
Con el lanzamiento simultáneo de todas las versiones del juego (para PS3 y 360) se da por terminado el reinado de las exclusivas que Sony ha tenido con la saga desde tiempos inmemoriales. Todos los fans de la saga, tengan la plataforma que tengan, podrán jugar con el nuevo y esperado capítulo.
Aunque el juego se encuentra aún en una temprana fase de su desarrollo y sus responsables no soltaron demasiada información sobre él en este E3, es seguro que sabremos mucho más sobre sus características cuando se celebre el próximo Tokio Game Show, allá por el mes de agosto. Pero lo importante es saber que, en Europa, el lanzamiento será simultáneo en ambas versiones (sólo los japoneses no verán la versión para 360). Según los detalles del equipo sobre el desarrollo, el juego se está desarrollando sobre una filosofía común basada en PC, para después pasarlo a las dos plataformas. No vemos el momento de hincarle el diente a esta nueva entrega de uno de este título mítico.



Resident Evil 5

Capcom supo deslumbrar a todos los asistentes a la conferencia de Microsoft en el E3 con la primera demo jugable de *Resident Evil 5*. En ella pudimos ver como Chris Redfield se enfrenta a hordas de zombies a plena luz del día en una aldea perdida de África. En la demo, con un impresionante aspecto gráfico, asistimos a la cooperación obligada entre éste y el segundo personaje jugable, la atractiva Sheva. Muchos puzzles requieren de la cooperación obligada entre ambos, que también pueden cubrirse desde lejos de los molestos zombies. Todo tiene un aspecto excepcional pero, en medio de un combate prometedor con un zombie armado de una motosierra la demo se acaba. El juego llegará al mercado el 13 de marzo de 2009.



Fallout 3

La esperada tercera entrega de Fallout ha sido uno de los juegos del E3, gracias al extraordinario aspecto que muestra ya el RPG de Bethesda. Fue el primer juego '3rd party' que Microsoft destacó en su conferencia, dándole una gran importancia y anunciando que el juego contará con material descargable exclusivo para Xbox 360 (como GTA IV). El título se desarrollará en un mundo extraordinariamente grande (cercano a las dimensiones de Oblivion) donde la libertad total de acción será una constante. En la demo a la que pudimos jugar pudimos pasar los primeros minutos de vida del protagonista fuera de la protección del silo antinuclear 101. La ambientación y los gráficos son sobrecogedores y, cualquier ruta que escojas por este Washington devastado, te lleva a difíciles situaciones y inesperados encuentros. Los humanos mutados que nos salen al paso tienen muy malas pulgas y con ellos probamos el sistema de combate, en primera o tercera persona. Como ya os hemos contado se puede disparar de la forma tradicional de cualquier Scooter o utilizar la pausa para el disparo con selección de objetivos, que nos asegura el blanco en las zonas más sencillas pero que consume puntos de habilidad. *Fallout 3* muestra cada día sus argumentos para convertirse en uno de los juegos del año.



Infinite Undiscovery

Antes del shock provocado por el anuncio de *Final Fantasy XIII*, el director de Square, Yoichi Wada, soltó la enorme retahíla de J-RPG's que su compañía prepara para 360. El primero de ellos, en exclusiva para la consola de Microsoft, el primer RPG que Square desarrolla para la nueva generación de videoconsolas, sin ser un Final Fantasy. El juego muestra un aspecto excepcional, ya está terminado y llegará al mercado europeo el 5 de septiembre próximo.



Star Ocean: The Last Hope

Todo apunta a que la mítica serie de rol y ciencia ficción Star Ocean continuará sus aventuras, únicamente, en Xbox 360. Esta esperada secuela, que en realidad es una 'precuela', nos transportará al momento posterior a la III Guerra Mundial, con un planeta Tierra devastado donde la vida resulta imposible. La única esperanza para la humanidad es encontrar otro mundo habitable y la historia nos llevará a descubrir los hechos previos a la aventura de la serie que naciera en Super Nintendo.



Las fiestas con consola ya llegan a Xbox 360.

Avalancha de Juegos Sociales

¿Montamos una fiesta en mi casa?

Los 'Party Games' están más de moda que nunca y es que las videoconsolas son ya las protagonistas absolutas de las fiestas más movidas.

You're in the movies

La cámara de video de 360, la Xbox Live Vision, no había sido demasiado utilizada por muchos juegos. Uno de los títulos que la va a sacar verdadero partido es 'You're in the movies' (literalmente: tú estás en las películas). Este juego, que está siendo desarrollado por Codemasters en exclusiva para 360. Alrededor del mundo del cine, una partida a este juego hace que los diversos jugadores se pongan frente a la Live Vision y sigan las instrucciones del director. Con una serie de divertidos minijuegos, cada jugador 'hace el ganso' frente a la cámara para conseguir realizar diferentes pruebas con el movimiento de sus cuerpos. Pero, además de lo divertido de realizar todos estos minijuegos, lo mejor es, una vez acabada la partida, ver cómo las imágenes grabadas en todas y cada una de las escenas cobran vida en un película montada por la videoconsola.

Scene It? Box Office Smash

Vuelve el juego de preguntas y respuestas sobre el mundo del cine, pero esta vez llegará cargado de novedades. La primera de ellas es que se podrá jugar con un grupo de colegas en el sofá de tu casa, con los pulsadores inalámbricos que



Disfrutar en pareja de la jardinería es una actividad de lo más saludable.

Nos veremos interpretando escenas de películas.

Hay que ser el más rápido con el pulsador.

Scene It! ya tiene los nuevos avatares

disfrutamos en la primera entrega, o contra otros jugadores o equipos a través de Xbox Live. Además, este es uno de los primeros títulos donde los nuevos avatares cobrarán vida propia.

Banjo-Kazooie

Banjo-Kazooie Nut's & Bolt es un juego excepcional, casi podríamos decir que de los mejores juegos que se han podido ver en el E3. La posibilidad de crear enormes y locos vehículos en partidas de varios jugadores lo hacen genial para darse de golpes en una fiesta de amigos, o a través de Xbox Live.

Viva Piñata Problemas en el Paraíso

Su nuevo modo cooperativo para dos jugadores lo hace genial como juego social, o para compartir en casa las labores de jardinería entre padres e hijos, o con la pareja. Con dos palas sobre el mismo jardín y en la misma pantalla.

EQUIPO REVISTA POWERED BY



Ya está formado el equipo al completo

LA PRIMERA PACHANGA

Una partida con mucha emoción

La cosa prometía bastante, el equipo de la redacción, liderado por OXM Xcast y secundado por OXM Maeso, OXM Bolo, Matematego y OXM Chema hizo un gran papel ante las bestias pardas del equipo Oficial, pero ni el mejor de los snipers pudo evitar la derrota. El juego elegido fue *Call of Duty 4* en un todos contra todos por equipos. Corrió la sangre, los tiros volaron, pero sobre todo reinó el buen rollo. ¡Fuimos un sparring más que digno ante los profesionales de nuestro equipo! Con un poco de entrenamiento nuestros chicos serán capaces de ganar al clan más curtido en la batalla... Por eso los fichamos.

¡Y encima se hinchan a premios!

Además del impagable honor de formar parte del clan oficial de la ROX 360 y llevar el nombre de su revista favorita a la gloria de Xbox Live, los 15 miembros del equipos se quedan bien equipaditos: por cortesía de Burguer King, una suscripción de 12 meses Xbox Live Gold, un adaptador Wi-Fi Xbox 360 y un Messenger Kit Xbox 360; gracias a O'Neill, una bolsa Shoulderbag gris, y, claro está, una suscripción anual a esta revista.

¡OS PRESENTAMOS AL EQUIPO REVISTA OFICIAL XBOX 360 AL COMPLETO!

Tras el último de los cinco retos mensuales, que dedicamos en la pasada revista a GTA IV (y del que salieron ganadores champion 360tm y lando 789), ya tenemos a los diez ganadores de los retos. A ellos se les unen las cinco mejores puntuaciones del ránking general... Así que nuestro Clan Revista Oficial 360 está completo. Aquí los tenéis:


Champion360tm


Lando 789


Ander15


dmleto1


PAYAPAS

legia


Jomper


Kaos2K

MAGOACME


Albertikuu

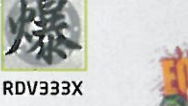


Fortu


ICHIFANTASY


MTS ABSOLOM


Firing


RDV333X

NOTICIAS O'NEILL

Snow y surf en tu consola

O'Neill Europe ofrece una televisión que te permite seguir sus eventos.

Basta con que te conectes a la web *www.oneilleurope.com/tv* para empezar a alucinar con los mejores momentos de los deportes de acción de O'Neill y de una forma totalmente gratuita. Acudirás en directo a los eventos O'Neill más asombrosos que se celebren en todo el mundo. Podremos, por ejemplo, seguir las evoluciones del surfero sudafricano Jordy Smith, patrocinado por O'neill. En O'Neill TV es fácil navegar y el visitante puede elegir en cada momento que contenido quiere visualizar. Además, dispondrá de contenidos nuevos que se actualizarán cada semana.





COLABORA



Anímate...

¡SI TIENES UN CLAN DE XBOX 360 ENFRÉNTATE AL EQUIPO OFICIAL ROX360!

¡TU CLAN TENDRÁ PRESENCIA EN LA REVISTA Y PUEDES GANAR MONTONES DE PREMIOS!

El primer reto

Fighting Machines

Los veteranos de guerra de los Fighting Machines han sido los primeros en recoger el guante lanzado el mes pasada por OXM Maeso.



Llevamos meses vanagloriándonos sobre nuestra propia excelencia con un mando de de Xbox 360 en las manos. Ha llegado el momento de la verdad, de saber si de verdad merecemos las 'flores' que nosotros mismos nos hemos echado.
Los primeros que van a tener la oportunidad de verlo son los Fighting Machines, uno de los clanes más laureados de la geografía española que no ha dudado ni un instante en responder a nuestro llamamiento del mes pasado. ¿Pensais que nos van a dar para el pelo? Solo teneis que esperar al mes que viene para saber el resultado del reto. Jugaremos el día 9 de Agostos un 6 contra 6 a cara de perro en Halo 3... Si no podeis esperar a ver el resultado, podeis pasaros por *www.fighting-machines.com* y ya de paso, participar en alguno de los múltiples concursos que maneja constantemente la página de este clan. ¿De que lado estais? Se aceptan apuestas en ***retos@revistaoficialxbox.com***



Se acerca la madre de todas las batallas

¿QUIÉN SERÁ LA PRÓXIMA VÍCTIMA?

Seguimos esperando vuestros mails...

Ya han sido varios los clanes y jugadores que se han atrevido a retarnos, los UGL, Los Toreros, PATATIN PATATAN...
Intentaremos jugar con todos los que le echen narices, aunque no siempre sea posible. Estos valientes recibirán una bonita lápida que rece 'murieron aplastados' por el Equipo de la Revista Oficial Xbox 360, aunque a lo mejor nos tenemos que tragar nuestras palabras, cosa poco probable, solo la imagen de OXM Maeso que acompaña estas líneas ya acongoja que da gusto.
La dirección para retarnos es la de siempre, **retos@revistaoficialxbox.com**. Antes o después todos acabareis cayendo ante nuestros poderosos disparos.





ACTIVISION SE ADELANTÓ AL E3

La editora presentó en Madrid todos sus títulos

Aunque Activision sí iba a acudir a la feria californiana, quiso enseñar todos y cada uno de los títulos que llevaría al Convention Center de Los Ángeles mucho antes, y a domicilio, para toda la prensa europea. Así, tres semanas antes de tan magno evento, la editora americana se trajo a lo más granado de sus estudios de desarrollo a Madrid y, en un céntrico hotel de la capital, mostró toda su metralla para lo que queda de este 2008.

La convocatoria se llenó de periodistas de todo pelaje y condición. Y es que no hay que olvidar que, entre el catálogo de juegos para este año, Activision incluye dos títulos muy gordos: uno se llama *Call of Duty: World at War*, y viene a ser la nueva gallina de los huevos de oro del mundo de los shooters (a la espera de ver lo que la gente de Treyarch ha hecho con el legado de Infinity Ward). El otro título lleva por nombre *Guitar Hero World Tour*, y su éxito asegurado hay que añadirle nuevos juguetes musicales. Estas son palabras mayores, desde luego.

Pero además de los dos grandes (ya os adelantamos que nada os vamos a decir de *COD 5* en estas páginas, para eso tenéis un reportaje gigante en páginas interiores) el catálogo se completa con otros títulos que tampoco podemos tildar de menores, todos ellos producto de licencias cinematográficas o sacadas del inagotable mundo de los cómics Marvel. El retorno del espía más famoso con *007: Quantum of Solace*, otro juego del trepamuros *Spider-Man Web of Shadow* y los títulos infantiles de sendas películas *Kung-Fu Panda* y *Madagascar: Escape 2 Africa*.

MADAGASCAR 2

Coincidiendo con el lanzamiento de la secuela de la película de animación de Dreamworks, Activision lanzará la versión para videoconsolas de este *Madagascar: Escape 2 Africa*. El título es el típico plataformas, con marcado aspecto infantil, niveles llenos de colorido y mucho buen humor. Los personajes de la película plantean diferentes puzzles y objetivos que el jugador debe superar para sacar a los simpáticos animales del continente africano.





Guitar Hero World Tour

Soplan nuevos vientos para la licencia musical más famosa. Con *Rock Band* naufragando en el mercado europeo (por su precio o por no salir nunca a la venta, como sucede en nuestro país) los chicos de Neversoft y RedOctane se han lanzado a comerse el mercado, y lo han hecho, como no podía ser de otro manera, añadiendo batería y micrófono a su superventas guitarrero. Pero esto no es sólo una copia del juego de Harmonix, es una mejora sustancial.
Con Will Townsend, productor de RedOctane, al micro y algunos de los otros productores de otros estudios de Activision acompañando a las guitarras y a la batería, pudimos ver las maravillas de esta nueva entrega. Y es que esto vuelve a ser *Guitar Hero*, pero con una batería (esta sí) que parece una batería eléctrica de verdad (y además inalámbrica) y un micro para dar el cante con los amigos. Aunque esto no es todo. Towsend nos mostró otra de las estrellas de la nueva entrega, el estudio de grabación, que promete hacer el juego casi eterno. En el estudio, y sin conocimientos musicales previos, podemos crear nuestras propias composiciones, elegir los instrumentos, los efectos profesionales, las escalas para los solos, etc. Así, crearemos nuestros propios temas y los incorporaremos al enorme setlist que promete traer el juego. De esto último, de la lista de canciones que incluirá el título, nada de nada, pero en la presentación pudimos escuchar temas de Linkin Park, Foo Fighter o Van Halen.
Y, por supuesto, como siempre, editor de personajes, tienda de guitarras y demás cosas bonitas y, mirando más allá de la fecha de su lanzamiento, descargas de canciones aseguradas para que los fanáticos del juego, sólo o en compañía, ya sean guitarreros, bajistas, cantantes o bateristas... no paren de jugar.



LA VOZ CANTANTE
El micro de *GH World Tour*, con cable, es perfecto para los que más den el cante en la panda de colegas. El funcionamiento, el ya típico que popularizó *SingStar* y que vimos en *Rock Band*: sólo mide la modulación y el volumen de voz. De afinación, nada de nada.

LA NUEVA GUITARRA
Preciosa y más real que nunca. Dotada de puente, clavijas en la pala y potenciómetro, mide y pesa casi como una guitarra real. Pero lo mejor es el mástil táctil para hacer slide en los solos... Queremos una ya.





UNA BATERÍA DE VERDAD
La reina de la casa es esta maravilla. Un servidor ha visto baterías electricas peores que este accesorio. Tres timbales, dos platos de verdad y el pedal de bombo, todo con una estabilidad genial, un tamaño perfecto e... ¡inalámbrica! Además, puedes tocarla a pelo, sin canción de fondo en el estudio de grabación... ¡suena como una de verdad!





007 Quantum of Solace

Daniel Craig repite en el cine dentro del smoking del espía más famoso de la gran pantalla, y entre martini y martini (agitado, no revuelto) el galán nos regaló un título de acción a la vieja usanza, su videojuego oficial. Poco de este shooter en tercera persona pudimos ver en la presentación, pero el aspecto de la misión que nos mostraron como aperitivo nos dejó un buen sabor de boca. El parecido con el actor inglés es sorprendente y, por supuesto, la voz del juego en su versión original la ha puesto el propio Craig.
En unos pocos minutos vimos a Bond infiltrándose en un edificio atestado de terroristas y eliminarlos uno a uno con diferentes recursos (por la espalda, arrojándolos al vacío o acabando con ellos a tiro limpio). En general, parece un título que utilizará mucho los elementos de sigilo popularizados en sagas como Splinter Cell o Metal Gear y también los gadgets y armas propias de estos superagentes. Pero hay que dejar claro que Bond fue antes que Fisher o Snake. Durante el juego también había momentos de acción, en los combates cuerpo a cuerpo, donde se pasaba al típico recurso (últimamente muy utilizado) de encadenar una serie de botones en pantalla para realizar combos o llaves o movimientos especiales (el típico efecto 'Simon', tan aburrido si se abusa de él).
En otros momentos, el juego se convierte en un shooter bastante típico, donde conseguir munición y acabar con todos los enemigos en pantalla es la prioridad. Los aficionados de Bond, pueden dormir tranquilos, parece.





Kung-Fu Panda

Se trata de un videojuego que podría catalogarse, a priori, de infantil, pues está basado en la película de animación del mismo nombre. Pero *Kung-Fu Panda* es un beat'em up muy divertido, donde tendremos que meternos en la piel de este panda que domina la técnica de lucha kung-fu de su mismo nombre. En el juego se dan y reciben golpes como panes, lo que nos lleva a dudar de lo infantil de su argumento, y todo con la estética del filme y un apartado gráfico y técnico realmente sobresaliente. Además, una vez veas la película, seguro que tienes ganas de emular al rechoncho panda y sus golpes imposibles.



Spider-Man Web of Shadows

El vecino más famoso de Manhattan vuelve a soltar sus telarañas para detener a los villanos de turno. Y es que los chicos de Treyarch, aunque estén muy ocupados con el desarrollo del nuevo *COD*, siguen teniendo tiempo para animar las aventuras de Spidey. En esta ocasión, pudimos ver unas espectaculares luchas entre el héroe arácnido y un puñado de bestias pardas sobre los rascacielos de Nueva York, y hasta villanos como el Buitre hicieron su aparición. Lo más destacado es el uso que Spidey puede hacer, a voluntad del jugador, del traje negro de Venom. Este traje es increíblemente maleable y permite al protagonista atrapar a los enemigos con el material del propio traje, además de con las típicas telarañas, y realizar increíbles piruetas en el aire.

El juego parece que incluirá, como en los títulos anteriores, la posibilidad de tener libertad de movimiento por toda Nueva York, donde podremos elegir multitud de misiones para avanzar en el argumento del título. Todo, con la genial historia del demoníaco traje negro de Spider-Man como escenario de fondo. los fans de los títulos del hombre araña, que los hay y a patadas, pueden estar contentos por esta nueva entrega que, a priori, mejorará la experiencia del denostado *Spider-Man 3*.



¿QUIERES VER EL NUEVO COD?

CALL OF DUTY®

VE A LA PÁGINA 56

DETALLES DEL NUEVO WOLFSTEIN
POTENCIA EL MODO MULTIJUGADOR

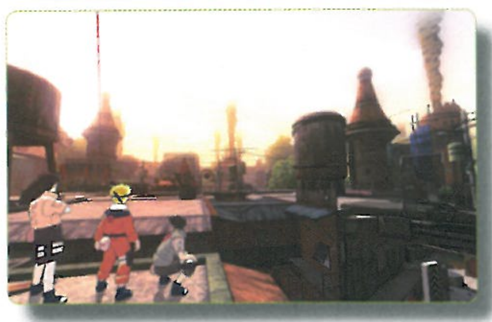
Las compañías responsables del lvideojuego hna explicado que narrárá la historia del agente BJ Blazkowicz en su lucha contra lo desconocido, en un argumento que como es habitual en la saga mezclará el universo nazi de la II Guerra Mundial con abundantes elementos paranormales. De hecho estos últimos han usado de seres del Averno para lograr sus fines.



El regreso del ninja
Naruto protagoniza una nueva aventura en The Broken Bond

Con el permiso de Goku, Naruto es el héroe manga que más pasiones levanta. Los usuarios de Xbox podrán disfrutar en los próximos meses de una nueva aventura del joven luchador. , Naruto: The Broken Bond, secuela de Naruto: Rise of a Ninja que llegará a las tiendas europeas este mismo verano de 2008.
Siguiendo la estela de Naruto: Rise of a Ninja, este título presenta como gran novedad la posibilidad de controlar a un equipo de tres personajes (Naruto, Neji Hyuga, y lackadaisical Shikamaru) sobre los que podremos ir alternando. El argumento del juego presenta a un Naruto convertido en un respetado Ninja cuyo nuevo estado y sus habilidades provocan los celos de su mejor amigo y compañero de filas, Sasuke. El enemigo del pueblo, Orochimaru, se aprovecha de la situación y convence a este último para que deje a sus amigos y el pueblo y se una a su malvado clan donde se volverá más poderoso. Con la ayuda de sus amigos Ninja, nuestro héroe se embarcará en una búsqueda para recuperar a Sasuke y salvarle. El juego contará además con un modo multijugador que permite competir online.





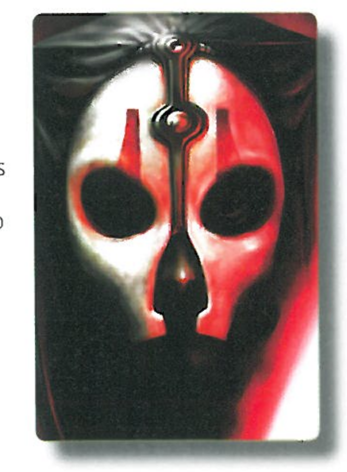
World of Warcraft en Guitar Hero III

Los numerosos fans de World of Warcraft recordarán con añoranza la canción 'I am a Murlock?' un potente tema que el grupo Level 70 Elite Tauren Chieftain de Blizzard Entertainment, desarrolladora del juego dedicó a la raza de los Murlock. Pués bién, quienes tengáis en vuestras casas Guitar Hero III podreis rasgar las cuerdas de vuestras guitarras (es un decir, claro, más bien fundir sus botones) y tocar este etma trashmetalero. Activision a puesto la canción a disposición de los usuarios de Xbox Live en el bazar. Pero eso no es todo, en un acto de generosidad patriótica, en vísperas del 4 de julio, día de la independencia en los USA, la compañía decidió que el tema del filme 'Top Gun' estuviese en el bazar de Xbox sin tener que pagar por él ni un centavo de dolar.



¡Un MMO basado en KOTOR!

Tanto desde EA como desde Bioware se había evitado hablar de los rumores sobre el nuevo MMO que está preparando el estudio canadiense, unos rumores que apuntaban a un título ambientado en el universo de Knights of the Old Republic, 4.000 mil años antes de los hechos narrados en La Guerra de las Galaxias. Finalmente, ha sido el CEO de EA, John Riccitello, el que ha confirmado finalmente el proyecto. "Tenemos dos MMO en desarrollo, uno ambientado en Warhammer que lanzaremos pronto, y el otro proyecto, sobre el que todo el mundo me ruega que diga algo, es uno conjunto entre Lucas y Bioware, que creo que es el juego más esperado de la industria en estos momentos".
Riccitello confirmó que estará ambientado en el universo de KOTOR. De este modo comienza la andadura oficial pública de un proyecto mítico.



Breves...

JUEGOS SOCIALES

Electronics Arts va a lanzar un nuevo servicio para juegos sociales que se llamará Nucleus. Este servicio mantendrá un registro de las preferencias de los jugadores, puntuaciones y sus relaciones para permitir establecer retos con amigos a través de los juegos de EA en múltiples formatos.
Nucleus empezará a implantarse con los títulos deportivos de la compañía para este año, alcanzando 25 juegos en total a finales de 2009.

TOM CLANCY EN OCTUBRE

El juego bélico en primera persona *Tom Clancy's EndWar*, llegará por fin a las tiendas en octubre, cerca de ocho meses después de lo previsto. El juego propone al usuario participar en una Tercera Guerra Mundial ambientada en el univero de Tom Clancy. *EndWar* va más allá de otros títulos bélicos permitiéndote usar tu propia voz para controlar las unidades, que hallas elegido, ofreciéndo así el verdadero control de la acción. Por supuesto tiene multijugador.



PURE, CON LAS CHICAS
EL MOTOR EXTREMO NO ENTIENDE DE SEXOS

Hace un par de meses os hablábamos de título que está llamado a hacer historia: Pure. Chris Bowles, uno de los diseñadores de Blackrock, estudio que ha desarrollado el juego, pasó por Madrid y nos desveló que dos de los 16 personajes que se podrán elegir para jugar son chicas: sus nombres Suzy y Rosa. Cada una con movimientos especiales.

FIFA 09: 10 contra 10 online. ¿Alguien da más?

EA promete más espectáculo en la entrega de este año

El fútbol vuelve, como cada año, a los televisores de nuestros hogares. El mundo de los videojuegos no pretende ser menos y por eso FIFA 09 ya está calentando motores y poniéndonos los dientes largos.
Aptitudes no parece que le vayan a faltar, siendo la importante una versatilidad que le hace destacar en cualquier campo y circunstancia. De hecho, en un rumor que corre por la red de redes, se dice que FIFA 09 será el único juego con la liga española de 1° y 2°, aunque las fuentes consultadas simplemente nos comentan que por el momento Electronic Arts es la única que se ha hecho con los derechos de usar los equipos de la LFP.
Si hubiera que destacar una mejora que nos tiene absortos, deseando echarle las manos encima, esa es la evolución del modo 'Be a Pro', que ahora permitirá al jugador tomar las riendas de la vida deportiva de un jugador, creado por nosotros o no, durante cuatro temporadas consecutivas. Compartiremos laureles, penurias y pasión en este modo de juego en el que incluso podremos ser llamados a la selección de nuestro país si hacemos méritos para ello. Este modo puede ser el preludio de lo que nos espere en el juego online que permitirá el sueño 'húmedo' de todo jugador de FIFA, un partido 11 contra 11 donde cada jugador (excepto los porteros) está controlado por una persona humana, cada uno con su rol propio. ¿Alguien ofrece más?







Tu estilo, tu juego

En una pantalla casi más cercana a un juego de estrategia o un manager futbolístico, se podrán retocar casi la totalidad de variables de nuestro equipo sobre el campo. De hecho se recogen hasta 50.000 variantes tácticas distintas. Desde la mentalidad al posicionamiento, pasando por la agresividad o la zona de coberturas. El paraíso del jugador-entrenador. Además, en esta ocasión se ha puesto especial cuidado para que este tipo de decisiones tengan verdadera influencia en el desarrollo de los partidos. Así, los fans del catenaccio italiano podrán meter a todos sus jugadores menos a un delantero-palomero a defender en su área, mientras que los amantes del jogo bonito podrán hacer soñar.



Gemma Abasolo
locutora de Blade 94.6
http://blade.radiosabadell.fm

Muerte o resurrección

¡Meter y Disfrutar! Eso es lo que yo quiero. ¡Soy una chica que se divierte jugando! Y cualquier sitio es bueno para Meter el disco y empezar a Disfrutar. Si, ¿qué pasa? Yo lo tengo claro, me lo paso bien, me gusta y cuanto más lo hago, más quiero. ¡Eh! ¡¡Hablo de videojuegos!! ¿En que estaban pensando esas sucias mentes?
Si es que... a eso me refiero yo cuando les cuento a mis amigas que a los chicos ¡eso les pone! ¿O me diréis que no? A ver si cuando un chico va a comprar un videojuego a la tienda, le atienden los 3 dependientes... Pues a mi, si. O cuando voy en tren y saco mi portátil, tengo más éxito que si sacara los donettes, siempre acabo haciendo amigos; ya sea el niño que se me acerca por detrás para verme la pantalla, o el listillo que va de superjugón, y cuando empieza a vacilar resulta que ¡¡no sabe ni que es Monkey Island!!
Sea como sea, una chica jugona, ¡da morbo! ¡Creedme! Podría entender que cuando me pongo a matar zombies con la pistola, puede crearse una imagen de chica dura que gusta (bueno, eso ahora, porque reconozco que al principio me aterraba el Resident). Ya me pasaba eso en las recreativas. Me apasionan las motos y como solo podía permitirme un ciclomotor, me iba a la sala de máquinas, me montaba en una y me echaba unas carreras. Pues bien, antes de terminar la primera, ¡ya estaba rodeada de mirones! Y ojo, que yo no soy la hermana gemela de Lara Croft (más bien, la prima lejana) pero da igual, la fórmula es infalible.
Así que, chicas del mundo ¡no os escondáis! Jugar abre puertas, conversaciones y relaciones (¡sociales! al menos al principio...).

SPACE CHIMPS: MISIÓN ESPACIAL
¡QUE ASTRONAUTA MÁS MONO!



Después de la perrita Laika, fueron los siguientes animales en viajar al espacio, los chimpancés. Space Chimps: Misión Espacial, se estrena el 22 de agosto y recrea las aventuras interestelares de un grupo de primates. Por supuesto, el videojuego para Xbox 360 llegará a la vez que la película

El as del ring
Una pelea de verdad nunca acaba en el cuadrilátero



Bueno, se ha hecho esperar un poco. Su lanzamiento estaba anunciado para esta pasada primavera, pero en septiembre llegará a nuestras consolas *Don King Presents: Prizefighter*. El juego hará las delicias de los amantes de los simuladores de boxeo. Según Christoph Hartmann, Presidente de 2K. "Nuestro objetivo siempre ha sido el de crear los juegos de deporte más realistas y éste creemos que superará todas las expectativas. Basado en unas innovadoras características y boxeadores de alto nivel, este será un título obligatorio para los amantes de esta disciplina". La historia se narrará a través con un estilo cercano al documental y los deportistas no sólo serán responsables del resultado del comate de una noche, también tendrán que gestionar su carrera, evitar ciertas tentaciones y discernir entre su futuro promocional o deportivo. Vamos, real como la vida misma.





Héroes y villanos
Champions Online también en nuestra Xbox 360

Los juegos MMO (multijugador masivo online, para los profanos), son uno de los principales entretenimientos de los aficionados usuarios de PC. Ahora, cada vez más, están llegando al mundo de las consolas. Cryptic Studios está desarrollando para Xbox 360, Champions Online, un juego de rol y acción que se espera salga a la venta durante la primavera de 2009. La aventura mezcla personajes de aspecto futurista con otros que podrían recordar la época medieval. Eso sí, con espadas laser, en peleas con monstruos siderales, todo en suculentas tres dimensiones, como mandan los cánones. Si quieres ver un adelanto lo puedes encontrar en *champions-online.com*. Tiene muy buena pinta.

¡Ya tenemos ganadores!
Juego RACE DRIVER GRID

concurso

- Andrés García Pelayo (Madrid)
- Fernando Martínez Cortes (Barcelona)
- Antonio Sanz Antón (Madrid)
- Jorge Nicolas Godoy (Jaen)
- Enrique Costa Martín (Valencia)
- Daniel Nieto Vázquez (Bilbao)
- Jesús Mate Caballero (Valladolid)
- Donato Fernández Glez. (A Coruña)
- Juan Luis Estrada Rubio (Segovia)
- Mario Carretero Parias (Córdoba)
- Marcos López Motos (Sevilla)
- Servando Gresca Segura (Madrid)
- Samuel Ortega Escudero (Valencia)
- Ramón Garrido Méndez (Gijón)
- Juan García Veros (Madrid)
- Gorka Otegui Orrualte (Vizcaya)
- Maria Puerta Pantoja (Almería)
- Jason Jiménez Arnau (Barcelona)
- Javier Alvárez Herraez (Madrid)



www.akihabarablues.com

¿ Eres un hardcore-gamer ?

Si te encuentras leyendo esta página, enhorabuena por dos motivos: tienes un gusto excelente y una 360. Es también probable que te consideres un jugador habitual, como nosotros, y por eso en nuestra web hemos recopilado "Los 10 Mandamientos del Hardcore-Gamer". ¿En qué nos distinguimos del resto de humanos? En muchas cosas; entre ellas somos capaces de disfrutar de un juego de conducción sin producirnos un esguince cervical; jamás cogemos un manual de instrucciones a menos que ocurra alguna urgencia en el cuarto de baño. Cuando alguien nos pregunta por algún juego del C64 o del Spectrum no sólo lo hemos probado, sino que fuimos de los pocos que vimos el final... o que presumimos de ello... Un hardcore se desespera cuando invita a casa a un amigo no aficionado y le ofrece el mando de la consola: ¡No, no vayas por ahí!, ¡NO, ve por la izquierda, POR LA IZQUIERDA! ¡Déjame el mando un segundo, que yo te lo paso! Sin embargo, se transforma en una máquina del Guitar Hero cuando tiene invitados y se ha tomado dos copas de más. Un jugador profesional tiene el sentido de la vista hiper-sensibilizado; si observa unos segundos una fotografía es capaz de decirte de qué consola es, si está a 720p ó 1080p y a la tasa de frames que mueve. Y al igual que la visión se transforma en la de un halcón, adquiere otras habilidades, como la de ser capaz de zamparse una bolsa de nachos, beberse una birra y reñir con la parienta con el móvil mientras bate un par de récords en el GRID o el FORZA. Pero lo que realmente diferencia a un jugador de verdad del resto de humanos es en que visita **www.akihabarablues.com** Entra y compruébalo si tienes joystick...

Que injusto es el mundo, 20 años haciendo que ganen dinero a costa mia

Despedirme a mí, yo ... que soy leyenda... se va a enterar el Kojima

!

CURRICULUM VITAE

WOOOWWW, YA SE QUE HACER

Microsoft

Aqui seguro que me vuelven a contratar

EL ANALIS DE KRISTIAN

PES

- **Top Spin 3**
La tercera parte de la serie tenística de 2K Games, aunque es muy buena, no consigue dejarnos el regusto de genialidad de la primera entrega. Y encima viene sin Nadal en 360. Pese a todo, compra *casi* obligada.

- **Grid**
Sencillamente, el mejor juego de coches que he jugado este año. Quizá no llegue al nivel de virtuosismo visual de GT5, pero en cuanto a diversión y jugabilidad no tiene parangón: Grid es una maravilla.

- **Lego Indiana Jones**
Las aventuras de Indy en consola nunca han lucido mejor. Vale, no está a la altura de los Lego Star Wars, pero que alguien me diga que no es una cucada. Indispensable para los fans de Indiana y de los plataformas simpaticones.

CULEBRON GALÁCTICO
¿HABRÁ STAR WARS BATTLEFRONT III?

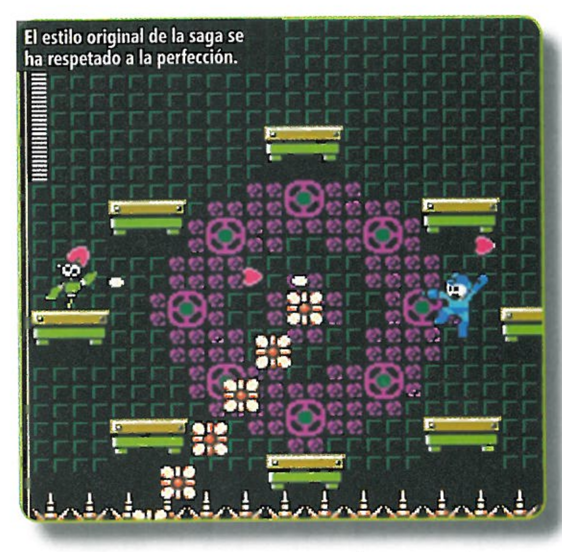
Se suponía que iba a ser una trilogía, porque en 2006 se aseguró que Free Radical Design tenía un acuerdo con LucasArts para desarrollar una saga de la compañía. Desde entonces, silencio absoluto. Pero hace unas semanas se renovaron las espectativas. El motivo, Amazon incluyó en su catálogo el título... y poco después fue retirado. ¿Error, descuido, desliz, petición de la editora del juego? No se sabe, el caso es que la web ***ign.com*** asegura que este título está en desarrollo para las tres consolas de sobremesa a cargo de la mencionada Free Radical, responsables de la serie *TimeSplitters* y *Haze*.



Pablo Juanarena, Locutor de **El Speaker**

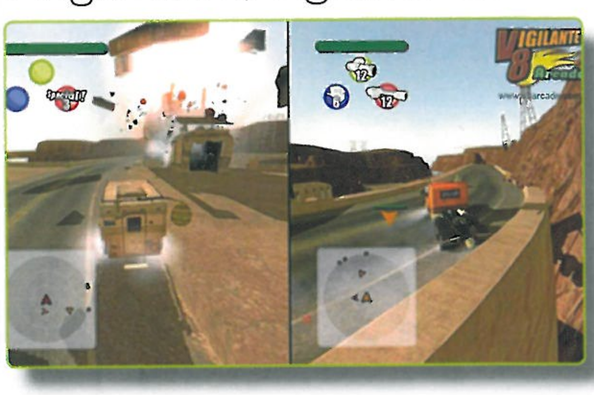
Tú a Sony y yo a Microsoft

Hay algo en el universo en expansión de los videojuegos que se está convirtiendo en costumbre y que me gusta menos que un apagón a Enjuto Mojamuto.
Como sabrás, en el nuevo Top Spin 3 puedes ponerte en la piel de los mejores tenistas del momento y del pasado. Pero nuestro Rafa Nadal sólo está disponible en PS3. De ahí el grito en el cielo (Todos a una: ¡Ahhhhhhhh!) de los usuarios de Xbox 360 y de Wii (aunque estos no deberían gritar mucho ya que se suelen conformar con los cabezudos deformes del Wii Sports). Y todo porque Nadal tiene un contrato de exclusividad con Sony.
Al parecer, es el mismo contrato que firmó Darth Vader para aparecer en el Soul Calibur IV en una escena como esta:
-Darth Vader: (Voz de Constantino Romero robotizada) ¿Dónde tengo que firmar?
-Mr. Sony: Aquí, donde dice que renuncia a X usuarios. Por cierto, ¿me puede explicar por qué le cambió el color de los ojos de la primera a la segunda trilogía?
No es que me caiga mal el maestro Yoda, pero este videojuego ya, de salida, cae rácano para todos los usuarios de Xbox 360. ¿Por qué los otros tienen al temido Señor de Negro y yo a un venerable anciano (viejo verde) disléxico?
Ya puestos a ser exclusivos, por qué no ocurre lo mismo con las películas, por ejemplo. Me compro un DVD de una peli y en mi reproductor Sony la protagoniza Tom Cruise y en el reproductor Panasonic aparece Ben Affleck. A parte de quemar con saña el DVD de la peli, pensaría que algo se está haciendo mal en el mundillo del entrenimiento. Algo se está haciendo mal.



El estilo original de la saga se ha respetado a la perfección.

Arde Arcade
Megaman 9, Vigilante 8...



Los fans de los clásicos están de enhorabuena, con el anuncio del lanzamiento de Megaman 9 en Xbox Live arcade. Por solo 800 puntos, podremos jugar a una de las aventuras más míticas jamás creadas por Konami. Menos mítica, pero más emocionante es la adaptación a nuestra consola del juego de coches que se dan de leches, Vigilante 9. Más vale que vayamos aprentándonos las tuercas, no sea que se salten con los golpes.
Y de golpes va el otro gran juego para este mismo verano en Xbox Live Arcade, Castle Crashers, lo último de los responsables de Alien Hominid, que prometen demostrarnos de lo que es capaz la acción bidimensional de nueva generación.

Lost Planet en cines
Capcom ha anunciado el proyecto durante el E3





La conferencia de Capcom de este año, ha girado casi exclusivamente sobre el anuncio de la nueva película que Capcom se trae entre manos, la adaptación de Lost Planet a la gran pantalla.No lo tendrán difícil, ya que según ha declarado Keiji Inafume, director de desarrollo de Lost Planet, siempre tuvieron en mente realizar una versión para la pantall a grande, de ahí algunos de los giros argumentales del juego.
El guión corre a cargo de David Hayter actor y guionista, responsable, entre otros, del guión de la ya casi inminente Watchmen y de las dos primeras entregas de X-men, además de voz de Solid Snake en el doblaje inglés de Metal Gear Solid.
Las labores de producción corren a cargo de Avi Arad, ex directivo de Marvel y productor de todas las películas con personajes de dicha compañía.
En la presentación anunciaron que está preparándose para el 2010, como pronto, por lo que esperamos ansiosos nuevas noticias sobre este prometedor proyecto. Os mantendremos informados...

LOS MAGOS DEL CINE EN 3D HARÁN UN VIDEOJUEGO

La verdad es que ya estaban tardando. Que Pixar, los impulsores de la animación en 3D en el cine, haya soportado impasible la adaptación de sus filmes a videojuegos era algo que tenía que acabar en algún momento. Ahora, se ha filtrado que están trabajando en un título para las consolas, el argumento es un misterio aún, pero seguiremos informando.



En el frente

La segunda parte de 'Operation Flashpoint', espectacular



Es ya un clásico entre los aficionados a los juegos bélicos, que esperan impacientes la llegada de su segunda parte, subtitulada *Dragon Rising*. Aunque todavía no está muy clara la fecha de lanzamiento parece que esta estará entre finales de este año y principios del próximo.
El título utilizará el motor gráfico EGO, desarrollado íntegramente por Codemasters y usado en el reciente Race Driver GRID. Está siendo desarrollado por la propia Codemasters, en lugar del estudio original Bohemia Interactive. Esta nueva entrega ofrecerá escenarios gigantescos, amplias opciones de juego multijugador y un elevado número de tácticas militares que seguro que satisfarán a la legión de seguidores que esta saga ha ido cosechando con los años.

Bungie generosa

La desarrolladora regala nuevos mapas de Halo

Estaban exultantes por su recién estrenada independencia de Microsoft. Quizá por ello, los chicos de Bungie, creadores de Halo, han decidido poner a disposición de los fanáticos del Jefe Maestro la posibilidad de ampliar las aventuras del juego con la descarga gratuita de 'Almacenamiento frío' un mapa actualizado de la primera entrega de la saga, 'Chill Out'. Su diseño, lleno de laberintos, pondrá a prueba las habilidades tanto de los nuevos en esta saga, como de los que disfrutarón del mapa original en Halo: Combat Evolved en la primera Xbox.

Duro de pelar

Primeras imágenes del jefe final de 'Soul Calibur IV'

A primera vista se se da un aire a David Bowie en su época más 'glam', pero este señor con cara de pocos amigos no es otro que el enemigo final de *Soul Calibur IV*. Pero ojito con él, se llama Algol y, además de muy mala leche, tiene diez tipos de armas distintas repartidas por su cuerpo. Es decir, que es un luchador capaz de mostrar una variedad de estilos de combate nunca antes vista en la serie. O sea que el bueno del maestro Yoda va a tener que sudar tinta verde y utilizar todas sus habilidades para no recibir andanadas.



Dark Void

Aliens y tiros en el Triángulo de las Bermudas

Capcom está trabajando en una nueva licencia de acción, en tercera persona, con un argumento muy original. Una mezcla de las viejas historias de OVNIS, la estética de los años 50 y las leyendas sobre el Triángulo de las Bermudas son el caldo de cultivo de este extraño shooter de acción horizontal y vertical.

Una de las novedades adelantadas por Capcom en su feria, celebrada hace un mes en Las Vegas, el 'Captivate 08', fue *Dark Void*, un shooter en tercera persona que ha llamado la atención a todo crítico de videojuegos que se precie. Como hemos tenido ocasión de ver en movimiento un par de niveles de esta aventura, os contamos nuestras impresiones.

El juego cuenta la historia de Will, un piloto de avión que tiene la desgracia de estrellarse en un lugar concreto del atlántico norte, justo entre las islas Bermudas, Puerto Rico y Fort Lauderdale (Florida), una zona más conocida popularmente como el Triángulo de las Bermudas. Will queda atrapado en un mundo paralelo, una realidad alternativa conocida como 'El Vacío', donde tendrá que sobrevivir a la cabeza de un grupo de atrapados como él y conocido como 'Los Supervivientes'. Sus enemigos, una peligrosa raza alienígena que intenta utilizar El Vacío como lanzadera para una conquista total del planeta Tierra. Nuestra misión, para la invasión y escapar con vida.

El héroe tiene una mochila cohete en plan 'Rocketeer'

El juego toma una perspectiva de shooter en tercera persona, pero enseguida nos muestra las enormes diferencias que lo separan de otros juegos del género. Primero, El Vació es un extraño mundo de islas que se levantan entre una extraña niebla y que nos obligan a desplazarnos, sobre todo, en vertical. Así, en muchos momentos del juego la acción se desplaza a las paredes de las enormes rocas, donde nuestro héroe va trepando o descolgándose, mientras elimina a enemigos por encima o por debajo. Un ejemplo de acción vertical que resulta, al menos en un principio, bastante divertido. Pero, afortunadamente, Will consigue a lo largo del juego una mochila cohete que le permite volar y alcanzar las diferentes islas fácilmente. Con esta mochila, al más puro estilo 'Rocketeer', podemos volar por todo el escenario y alcanzar los diferentes objetivos verticales de los distintos niveles. Es usando este accesorio con el que vimos los mejores momentos de la beta jugable. En vuelo se puede disparar e, incluso, agarrar objetos en movimiento. En un momento de uno de los niveles, Will tiene que derribar una flota de pequeños OVNI's que sobrevuelan algunas de estas islas de roca. Con ayuda de la mochila cohete, nuestro héroe puede abordar estos objetos voladores, abrir su cabina y sacar a golpes a su alienígena ocupante. Después, se los puede dejar chocar o pasar a pilotarlos, y así utilizar su arsenal con el objetivo de derribar al resto de la flota alienígena.

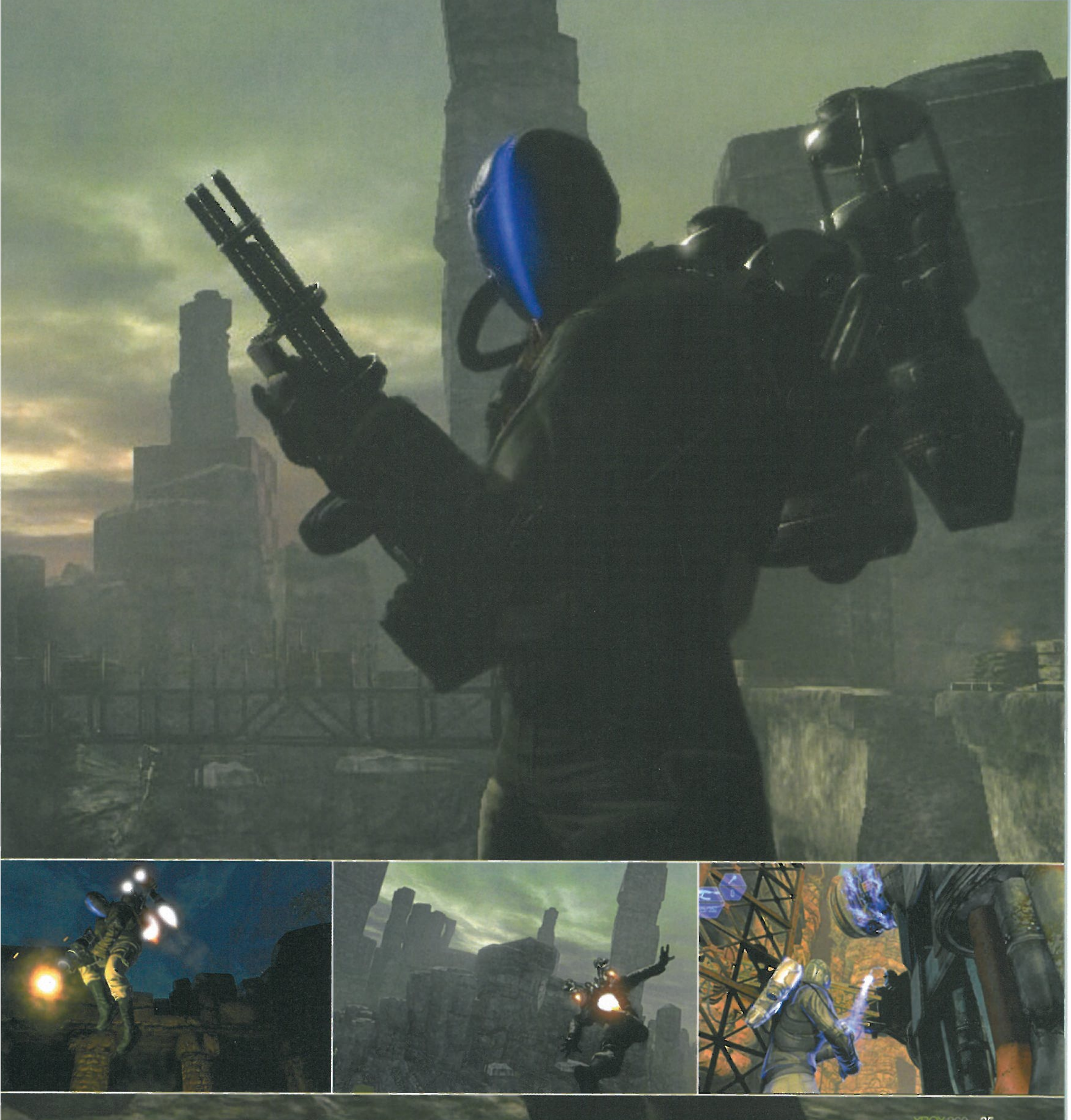
La mochila, al igual que las armas que vayamos recopilando, va mejorado a medida que encontramos y añadimos gadgets. De hecho, al principio ésta sólo permite planear unos cuantos metros, pero después su capacidad de vuelo se multiplica y mejora para permitir viajes ás largos y veloces.

La acción aérea del título, además de la mezcla de movimientos horizontales y verticales, con extraños y apasionantes cambios de perspectiva nos convenció, aunque tampoco vimos demasiada variedad en los enemigos y en los niveles. Aunque hay que aclarar que la beta que tuvimos ocasión de ver estaba aún en una temprana fase de desarrollo. Pero el argumento del juego nos ha enganchado y, si tiene modo multijugador, promete.









Bionic Commando

El clásico de NES llega veinte años después, reinventado, pero con el 'gancho' del original

Veinte años ha necesitado Nathan "Rad" Spencer, el héroe del *Bionic Commando* original, para continuar sus aventuras. El clásico de NES está de plena actualidad, tanto por su esperada secuela como por una adaptación de aquel mítico título que llegará, en breve, al bazar de Xbox Live Arcade.

Para todos los que hace veinte años pudieron hincarle el diente al clásico juego de acción de Capcom será una enorme alegría saber que el juego tendrá su continuación en un más que apetitoso título para Xbox 360. Para los que no conocen el juego, es casi obligatorio conseguir una NES para jugarlo, aunque casi es más fácil esperar a jugar su adaptación para Xbox Live Arcade. En unos meses llegará al bazar del Live el título *Bionic Commando Rearmed*, una sobresaliente versión del título original, con un nuevo diseño, nuevos modos multijugador y cooperativo, etc.

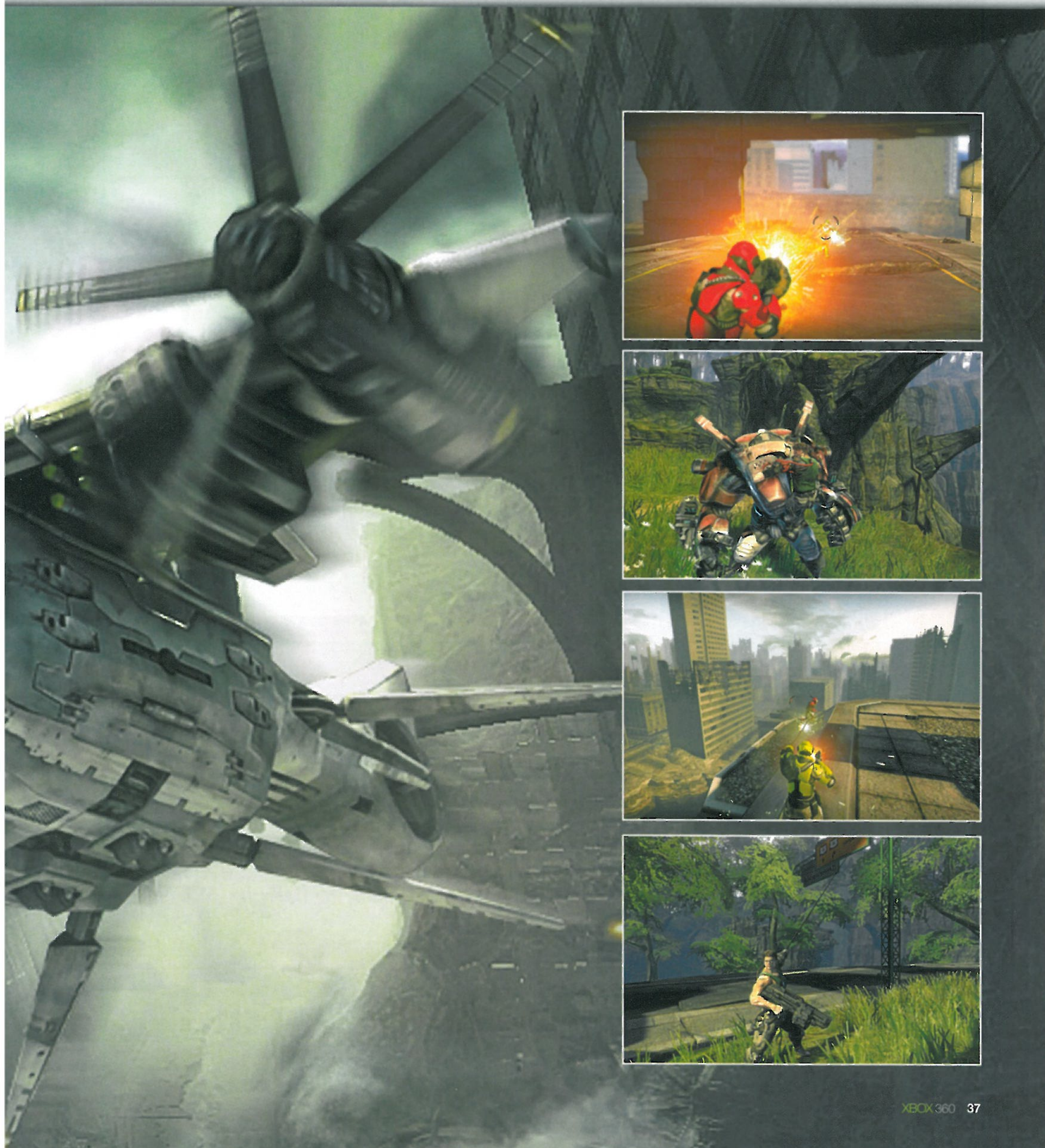
Pero, además de esta versión arcade para recordar tiempos mejores, los expertos de Capcom han resucitado la saga, realizando una secuela para la nueva generación de videoconsolas y que lleva el título del original. Nuevos gráficos 3D, una nueva aventura y nuevas posibilidades, pero todo manteniendo el espíritu de aquel juego: el modo de 'balancearse y disparar' sigue siendo el alma de este título. Y es que nuestro héroe sigue manteniendo el brazo biónico que lo hizo famoso en los ochenta y que le permitía lanzar un útil gancho y balancearse plataforma tras plataforma mientras eliminaba enemigos.

Hace unas semanas, tuvimos ocasión de ver una avanzada beta del juego de Capcom en las oficinas de Proein en Madrid, su distribuidor en España. El juego ya muestra un buen acabado y, por lo que observamos, ha recuperado de una manera muy digna la experiencia de juego del clásico. En esta secuela, que se sitúa cinco años después de los acontecimientos narrados en el primer juego, el soldado biónico Nathan "R.A.D." Spencer ha sido traicionado por su propio gobierno y sentenciado a muerte. Pero el día en que debe ejecutarse la sentencia una organización terrorista hace volar por los aires la ciudad de Ascension City con un arma experimental y aniquila a toda su población.

Entre los escombros, y con un poderoso ejército terrorista controlando las ruinas, Nathan intentará un desesperado asalto tras las líneas enemigas.

El nivel que tuvimos ocasión de ver colocaba al héroe en las ruinas de la ciudad, y los enormes rascacielos semi-derruidos se convertían en las plataformas perfectas para probar las bondades del mítico gancho de los soldados biónicos. Como en el clásico, aquí se puede uno balancear en el aire, alcanzar plataformas muy elevadas y realizar espectaculares saltos en el aire, gracias al brazo de nuestro héroe. Pero, por lo que vimos, esta extremidad genial también sirve para coger objetos alejados o desarmar a los enemigos y pasar a utilizar sus armas. Y, además, combinada con todo tipo de armamento que se puede recoger y utilizar, permite realizar diferentes ataques, combos y movimientos para ir superando los diferentes niveles del juego, normalmente finalizados con el típico enemigo final de fase. Pero si el modo campaña tiene muy buena pinta, los modos multijugador prometen y mucho. No tuvimos ocasión de verlos, pero diferentes vídeos en la red nos han dejado echar un vistazo a las partidas que habrá disponibles en Xbox Live. Enormes entornos futuristas serán los escenarios de batallas para varios usuarios, todos armados con sus brazos mecánicos, balanceándose por las diferentes alturas del mapa. Un título con un gran aspecto, para nostálgicos del juego original y también para amantes de la acción que ni siquiera conozcan la licencia.

El viejo modo de balancearse y disparar sigue tan fresco



Battlestations: Pacific

La Segunda Guerra Mundial como nunca la habías visto antes...

Hay "guerras" y guerras y, por lo que cuentan los más ancianos del lugar y los libros de historia, el segundo conflicto mundial debió ser algo parecido a "la madre de todas las batallas". Pero, como hay gente a la que no le gustan las cosas contadas, mejor vivir estas grandes batallas. Por ejemplo, con Battlestations: Pacific.

Se trata de la continuación de un juego de acción y estrategia, en el que tan pronto comandábamos una flota de portaviones desde un minimapa, como pilotábamos en primera persona una gran variedad de máquinas voladoras, submarinos e incluso barcos armados hasta los dientes. No era un juego perfecto, y por eso la gente de Eidos Hungary está manos a la obra con una continuación directa de este juego, que promete subsanar todos los errores que alejaron de la perfección a la primera entrega.

Ambientado en la campaña del Pacífico desde la batalla de Midway hasta el fin de la guerra, con los japoneses enfrentados a los americanos, promete, como mínimo, ser el doble de grande que su predecesor. Esto es, entre otras cosas, porque cuenta con dos campañas distintas, una desde cada lado de la batalla. Primero, con los yankis, y luego, con los japos. Siendo la adición de estos últimos un detalle muy a tener en cuenta, ya que nos permitirá vivir la batalla del lado oriental, hasta hacerles ganar la guerra, pasando por todas las luchas, incluido el bombardeo de Pearl Harbour.

El número de unidades que se podrán controlar también ha aumentado, hasta llegar a la mareante cifra de 100 vehículos distintos, que además llega al extremo de incluir las míticas barcazas de invasión de islas, que tantas veces se han visto en películas como "Salvar al Soldado Ryan", así como a las tropas descendiendo en paracaídas con la nueva habilidad de conquistar islas. No se podrán controlar los soldados. Según el equipo de desarrollo, distraería al jugador del enfoque que le quieren dar: el uso de máquinas de guerra.

Acción y estrategia desde las máquinas de guerra

Esta nueva entrega no se limita sólo a ampliar la experiencia de juego, sino que el motor gráfico también ha sido puesto al día. (Y buena falta hacía, la primera parte era de todo menos bonita) y la acción que se mostrará en pantalla será algo mucho más espectacular y realista de lo que Battlestation: Midway fue capaz de mostrar. La mejora continúa con hasta 5 nuevos modos multijugador a través de Xbox Live, aunque no se han confirmado detalles de ninguno de ellos. Todo esto contribuye a aumentar las expectactivas que tenemos sobre Battlestation: Pacific hasta hacernos la boca agua con la intensa mezcla que lo último de Eidos promete. ¡A la guerra!


Mary Jane



Far Cry 2 es un mundo que recópila lo mejor de África

Aquí los aventureros de Ubi Soft Montreal, momentos antes de darse cuenta de que su guía era canibal.

Las miles de fotografías realizadas han sido de mucha ayuda a la hora de crear los paisajes y la vegetación de Far Cry 2.

El equipo de *FAR CRY 2* responde desde el centro del mundo...

Memorias de África

Ya queda menos para poder disfrutar de la próxima joya de Ubi Soft, Far Cry 2. Por el momento, nos tendremos que conformar con que los miembros del equipo nos pongan los dientes largos con sus viajes y el esfuerzo que han hecho por representar los escenarios Africanos de su juego.

-Cuéntanos cómo es el proceso de crear una escena. ¿Empezaría con fotografías reales?
Creamos nuestro mundo, visitando y estudiando varias regiones de África, pero nuestra meta nunca ha sido reproducirlas con exactitud. Nuestro mundo salió de mezclar nuestras intenciones con lo que es posible en el mundo real. Queríamos crear un mundo que pareciera la verdadera África sin ser ninguna localización real. Obviamente usamos muchas fotos de referencia para crear la flora que hay, así como para establecer una base sobre la arquitectura; de todas maneras, cuando fue el momento hicimos uso de nuestros talentosos artistas para dar vida a nuestro mundo

- ¿Por qué habéis elegido África para Far Cry 2?
Far Cry va sobre parajes perfectos. La isla tropical original era muy buena, pero se estaba convirtiendo en algo demasiado común con tantos juegos y series de televisión usándolos a menudo. Elegimos África porque es una de las pocas áreas del planeta que son inmediatamente identificables. La clásica imagen de la Savannah con el sol, poniéndose la conoce todo el mundo, y queríamos usar esa poderosa imagen como la quintaesencia de Far Cry 2.

- ¿El equipo ha viajado a África para buscar localizaciones? ¿Cómo fue el viaje?
Viajamos a África por varias razones. La primera es que queríamos poner allí los pies para experimentar estar en ese continente. Sentimos que eso podría darnos un nivel de realismo que no podríamos alcanzar tan solo mirando a fotografías. No fuimos para reproducer localizaciones reales. El proceso que seguimos fue tomar cientos de fotos como referencia e intentar entender cómo funcionaban los distintos ecosistemas. También ver cómo es África, desde el punto de vista geológico, etc... Entonces fuimos capaces de usar este conocimiento para hacer la África de Far Cry 2 que nos permitiera cumplir con nuestras necesidades y que pareciese real. Queríamos crear un mundo que fuera como "lo mejor de África".
El viaje fue fantástico. Desde el principio sabíamos que iba a ser más una expedición que un viaje normal. Pasamos como dos semanas en los bosques africanos, viajando de un lado a otro y colocando nuestro campamento una y otra vez. De verdad que disfrutamos con la belleza de Africa.

- ¿Cómo encontrastéis las localizaciones del juego? ¿Qué tipo de escenarios necesita un juego como Far Cry 2?
Hemos creado 50 km cuadrados de África con todo lo que aprendimos de nuestro viaje. Empezamos creando un mapeado de altura, con lo que vimos sobre su geología. Luego creamos un sistema de ríos, intentando ser lo más realistas posibles. Luego construimos los ecosistemas. Están construidos usando un "sistema de colección" de nuestra invención. Si nuestros artistas tienen que poner cada planta, no habrían acabado nunca. Por eso este sistema coloca la flora según las normas que le hemos impuesto, tras el análisis de las fotos que hicimos allí. Una vez que el mundo estaba creado empezamos a personalizarlo con las localizaciones que necesitábamos para la historia. La razón de que nuestro juego sea tan creíble es que nosotros hemos metido las localizaciones en el mundo y no al revés, como se suele hacer habitualmente.

- ¿Qué tipo de atmósfera estáis creando para Far Cry 2?
En Far Cry 2 juegas como un asesino enviado a África para asesinar a un importante traficante de armas conocido como el Chacal... En esencia estamos tocando temas que son muy oscuros. De hecho, podríamos crear varios paralelismos entre nuestro juego y la famosa novela de Joseph Conrad "El corazón de las tinieblas". Básicamente, el jugador hace un viaje a un lugar oscuro y moralmente ambiguo. El viaje es mucho más físico que moral y se verá obligado a explorar las diferentes facetas y características de la humanidad. Esa es posiblemente la mejor manera de darte una idea del nivel de intensidad que tendrá su atmósfera. A menor nivel, los escenarios cada uno tiene su propia ambientación... Sin mencionar el sistema de dia-noche dinámico y el climatológico, que puede significar que al volver a un área en el que has estado antes éste sea completamente distinto por que sea de noche, haya niebla, etc.

- ¿Sorprenderá el nivel gráfico del juego?
¡Por supuesto! Es muy impresionante a nivel gráfico. Básicamente hemos mejorado el envoltorio a todos los niveles. Nuestra meta era crear un mundo abierto, enmarcado en un universo totalmente dinámico, con un elevado



"Vamos. Todos conmigo: decid patata." Otra foto de ´palo´ explicativa de lo mucho que trabajaron en su viaje a África.



El apartado técnico del juego va a volver a dejarnos con la boca abierta. Si no lo hiciera, no sería un Far Cry digno.



"Una foto con los ñus, para que mi mujer vea lo bonico del viaje", decía este buen hombre antes de ser devorado por las bestias.



El juego tendrá una historia completamente nueva y nos da la oportunidad de elegir entre una buena galería de personajes.

grado de destructibilidad, incluida la vegetación. Queríamos que la hora y el tiempo fueran dinámicos. Queríamos una iluminación única; shader que permitan a personajes y objetos tener una pinta brutal hasta desde cerca. También queríamos un juego que pareciera más grande que la vida. No buscábamos crear un universo realista, lo queríamos estilizado... icónico. No sólo lo hemos conseguido, sino que somos capaces de ofrecerlo en consola y en PC.

- ¿Cómo ha sido el trabajo de documentación para diseñar armas, vehículos, personajes...?
Para las armas, tenían que ser tan realistas como fuera posible. Contratamos a varios especialistas y les preguntamos decenas de cosas, desde cómo funciona mecánicamente un arma a cómo arreglarlas. Esto nos ayudó a diseñar y animar nuestras armas con un nivel tremendo de calidad y realismo.
También pusimos mucho cuidado en el diseño de los personajes para asegurarnos de que fueran creíbles y memorables. Para esto pagamos a otro consultor, un hombre llamado Malcolm Clark. Malcolm es un documentalista ganador de un Oscar, que tiene una extensa carrera, lo que le permitía ser la persona perfecta para ayudarnos a crear personajes creíbles, que se podrían encontrar en áreas de conflicto. Para nuestra sorpresa, no tuvimos que suavizar nuestros personajes... Por lo que se ve, la gente que sobrevive en zonas de conflicto van realmente buscando su propia fortuna.



Tendrá una historia completamente nueva y nos da la oportunidad de elegir entre una buena galería de personajes diferentes.

¿TE VAS A ÁFRICA?

Si los chicos de Ubi Soft Montreal te han puesto los dientes largos, y te han entrado unas ganas locas de viajar al continente africano, te damos unos consejos para que no te pase nada:
—La maleta: En África hace un calor infernal, no te olvides la ropa cómoda y ligera ni un buen repelente de mosquitos. Tampoco está de más llevar repelentes de mosquitos y un botiquín de primeros auxilios por si acaso.
—El agua: Beber agua del grifo es algo que no se puede hacer en este continente, a no ser que se quiera ir al hospital y a visitar al señor ´Roca´. Siempre, agua embotellada y nada de hielos en la bebida.
—Los insectos: Otro de los peligros de tu viaje. Pueden contagiar múltiples enfermedades, así que siempre con el cuerpo cubierto y con pijama largo para dormir.
-En casita: Al volver del viaje, no se puede dejar de tomar la medicación durante cuatro semanas. Los síntomas a veces tardan en aparecer y nosotros queremos que después de vuestro viaje sigáis leyéndonos cada mes...

¿QUE ES FAR CRY 2?

Para los despistados, que siempre los hay, recordamos que Far Cry 2 es la continuación indirecta de la primera entrega. ¿Por qué indirecta? Porque ni el estudio desarrollador es el mismo. El primero fue culpa de Crytek y luego se cansaron de su serie y cedieron los derechos a Ubi Soft, y porque ni los protagonistas o la localización es la misma.
Anteriormente la acción se desarrollaba en una isla paradisíaca y el prota se llamaba Jack Carver. Ahora todo es más oscuro y realista. Somos un mercenerio en medio de una guerra abierta entre dos facciones y podemos aliarnos con ambas o con ninguna si las circunstancias lo requieren. Libertad de acción en estado puro.
El cuidado que se está poniendo es tal que cuenta con detalles nunca vistos hasta hoy. Un buen ejemplo es el desgaste de las armas con el uso, llegando a quedar completamente inútiles. Otra muestra sería el de la munición abandonada, hasta ahora solo se podía recoger, en Far Cry 2 se la puede disparar para que comience a explotar, creando unos mortales fuegos artificiales...



En su viaje a África la gente de Ubi no tuvo un buen bazooka a mano. Eso queda reservado para Far Cry 2.



La vegetación está tan viva como en la verdadera savana africana. Por cierto, ésta es una foto de juego. Por si lo dudas.



Mensajes

LA OPORTUNIDAD PARA DAR TU OPINIÓN SOBRE TUS JUEGOS, TUS AMIGOS Y TU REVISTA...



Bienvenidos

Como ya sabéis, todas vuestras preguntas, súplicas y críticas serán bienvenidas. Todas ellas serán atendidas. ¡Os lo prometemos!

EL RETO DE LOS LOGROS...

Hace un par de números os retamos a adivinar el juego al que pertenecían los logros de un reportaje. El mes pasado, anunciamos a bombo y platillo que un lector había conseguido superarlo. Nos equivocamos. Pero no porque este no lo superara, sino porque no ha sido el único. Jose María Fernández Davilla e hijo, han echado sus horas para descubrirlos todos. ¡Vosotros también recibireis vuestro premio!

UNA XBOX RECREATIVA

Nuestro fiel Kaos2k se ha puesto manos a la obra para crear una original recreativa con una Xbox corriendo en su interior. El resultado es tan profesional que da miedo. Comprobadlo en ***www.youtube.com/watch?v=hlgD-u3kdA0***


La obra de arte de Kaos2k.



DE LOGROS EN LOS CLASICOS Y MÁS...'

Hola a todos,me llamo Dany me gustariaque me contestasen a dos preguntas: ¿que si los juegos clasicos de xbox dan logros?y si es asi ¿cuantos puntos tienen?y la segunda ¿saben algo de si va a salir STALKER SHADOW OF CHERNOBYL en 360?Y por ultimo pero no menos importante,una queja para los desarrolladores de soulcalibur IV para xbox 360,porque nos han puesto al moquillo verde de Yoda,en vez de Darth Vader?Espero que un futuro se pueda descargar del live,aunque lo dudo mucho.Para mi entender lo han hecho por los colores de cada consola la Ps3 es negra pues Darth Vader y Xbox 360 su logo es verde,pues...
Dany (Eltharion V)

Hola Dany, los juegos clásicos no dan puntos de logros. La gente de Microsoft quiere mantenerlos tal y como eran originalmente, y cuando se publicaron no existía ese pequeño gran descubrimiento. Aunque todos esperamos que algún día cambien de parecer. A tu segunda pregunta, tenemos que decirte que sí, hace unos meses se confirmó que Stalker llegaría a Xbox 360, pero no hemos vuelto a tener noticias. A ver si pronto podemos enseñaros algo de esta conversión. Y lo de Yoda en Soul Calibur IV... Realmente no sabemos por qué, pero estamos contentos con Yoda, no veas los espadazos que pega el amigo.

ROCK BAND EN ESPAÑA

Saludos, amigos de la revista mas fabulosa de videojuegos, tenía una duda que me encantaría que me la resolviérais. En el Bazar Xbox LIVE he visto unos 160 contenidos descargables del Rock Band, ahí va mi cuestión: si está el contenido para descargar, el juego tiene que estar ya a la venta en español, ¿no?. He oído rumores de que el juego está traducido al español y se puede comprar en Play.com, ¿es cierto?
Daniel Arenaza (Email)

El problema con Rock Band ha sido que ha salido antes en el resto de Europa que en nuestro país, y los bazares por lo general comparten contenidos para todo el continente. Por suerte, cuando leas estas líneas podrás hacerte en cualquier tienda con un Rock Band (desde el 30 de Julio). De todos modos, en cualquier tienda online inglesa hubieras podido comprar el juego en nuestro idioma.

¿DRAGON BALL O NINJA GAIDEN 2?

Hola chicos, quiero deciros que compro la revista todos los meses pero tengo dos preguntas ¿Ninja Gaiden 2 o el nuevo Dragon Ball Z? Me encanta Dragon ball, sus graficos, sus ataques...todo.Lo ultimo es que, me gustaria que regalaseis algun poster . Gracias, seguid así
A.Díaz (Email)

Sí eres un fan de la saga Dragon Ball tienes que tirarte de cabeza a por este título. Además resulta que es un juego bastante bueno y que seguro te traerá muchas horas de diversión. Ninja Gaiden es distinto, con combos, pero no es de lucha uno contra uno. Lo que dices de los pósters nos lo apuntamos y vamos a intentar daros alguna sorpresa lo más pronto posible.



Por lo visto, en la antigüedad los cinturones se llevan al hombro...

Info

Publica Microsoft
Desarrolla Lionhead
Jugadores 1-2
Online Cooperativo del averno...

TIENE PINTA...

- Imprescindible
- **No puedo esperar**
- Pinta bien
- No está mal
- Necesita mejorar

Fable 2

El gurú Peter Molyneux nos invitó a probar la segunda entrega de su juego más aclamado

Bueno o malo, blanco o negro. Ésa es la elección, que es la piedra angular de *Fable 2*. ¿Pero qué pasa con esos que no son ni una cosa ni otra, sino simplemente grises? Ese es el dilema, y porque queríamos saber la respuesta, teníamos tantas ganas de conocer lo que oculta la próxima genialidad del inefable Peter Molyneux.

Hay un gran revuelo en el estudio de desarrollo. Es la primera vez que alguien externo, de la prensa concretamente, va a poner sus manos sobre una versión utilizable del juego y que será parte de una de las sesiones de prueba del bueno de Peter. Un día normal en la vida de este gurú incluye probar distintas partes de su trabajo y evaluar todos y cada uno de los detalles. Hoy hay varias cosas que le gustan, pero también unas cuantas que no le apasionan tanto, y por ello le dice al responsable del asunto que tienen que reescribirlas desde el principio.

La lista de cambios que quiere meter es interminable. Desde la altura de un precipicio que oscurece una bella vista, a la luminosidad de las antorchas de una cueva. Según comentan, el truco es hacer más correcciones cada día de las que sugiere el amigo Molineux en cada sesión. Este es un buen detalle, porque deja ver que es un desarrollador comprometido de verdad con lo que hace: todo lo contrario a lo que hacemos los españoles: de trabajar lo mínimo posible.

"Este es el primer momento en el proceso de desarrollo en el que conocemos si algo funciona o no", explica Molyneux. Lo compara con crear una superproducción de cine. "Un director no filma cosas en secuencias, y siempre toma mucho más material del que necesita. Es en la habitación donde se monta la película donde todas las piezas coinciden".

Fable II tiene todas las piezas y, aunque es más grande y mejor que la anterior entrega de la saga (que por cierto vendió varios millones), ése no es el objetivo de Lionhead. "Lo que queremos hacer es crear un sentido real de drama. Infinity Ward lo hizo en *Call of Duty 4* y llegar a ese punto es una verdadera innovación", añade.

LAS PREMISAS

Aunque tendrá online cooperativo y un sistema de creación de personajes innovador, el mayor logro del juego es su accesibilidad. Han cogido un género complicado y lo están convirtiendo en algo simple y directo. "Cosas como puntos de daño. Las estadísticas siguen ahí, pero ocultas", dice Molineux. Los fans de los RPG seguirán dando con las orejas, porque los números, mapas y descripciones siguen ahí. Hasta los menús siguen ahí, con vídeos explicativos, demostrando los efectos de las cosas.

Los controles pretenden ser lo más simple posible, intentando limitarse a los cuatro botones principales. Se acabó el infierno del rol para PC, con decenas de combinaciones de teclas. Que todo sea sencillo sigue siendo el mantra con la historia, al menos al principio del juego. El comienzo de la ▶▶



Ligar con una buena moza es tan sólo una de las alternativas en Fable II.

Para ricos...

Para los codiciosos que buscan riqueza, una buena opción será comprar uno de los tres añadidos que saldrán en XBox Live Arcade antes de la salida de *Fable II*. Los títulos creados por Carbonated Games Mage Dice, Keystone y WIzard´s Tower, permitirán ganar oro y luego transferirlo directamente al juego. Podrás vestir de manera ostentosa, pero las envidias sobre los acaparadores les harán parecer desgraciados.





Para pobres...

Los personajes más pobres del universo de *Fable II* suelen ser los tipos más corpulentos, duros y descuidados. ¿Estereotipo o sátira? Tú decides. En un toque original, hablar con un personaje llamado Game Master te lleva directamente al Bazar, donde puedes comprar juegos del Arcade por oro real (léase, por ejemplo, una tarjeta de crédito). ¿A alguien le apetece una partidicta de Mage DIce?



Las decisiones de cuando eres mozo te afectan el resto de tu vida.

Al hacerte mayor te dan un can de nombre ´perro´, que te ayudará en la aventura



Bienvenidos a Resident Fable, con zombis fieles a su cita.

aventura deja de lado las florituras del género y muestra una secuencia de vídeo. En ella observamos, a vista de pájaro, Albión (nuestro apodo al comienzo del juego es gorrión), sobrevolando las ciudades hasta posarse en la cabeza del protagonista, sin que haya ningún salto entre el vídeo y el juego, brutal. Y mejor realizado aún que en *Lost Odyssey*, que ya es mucho decir. Los vídeos no interactivos ocupan menos de cinco minutos del juego y son sólo usados para los momentos que requieren un extra de dramatismo.
Cuando empieza el juego de verdad, hay una ciudad entera a nuestra disposición, Bowerstone, sin ningún



El palo de luz contra una espada. Hagan juego.



tipo de restricciones. Sin ventanitas de tutoriales o mapas poblando la pantalla, no hay ningún elemento de ese tipo en pantalla. En su lugar está nuestra hermanita, Rose, que nos acompaña dándonos consejos, y una especie de rastro mágico que podemos seguir.

Sin querer revelar demasiado, diremos que nos encontramos con un vendedor callejero llamado Mystic Murago, pero el problema radica en que creemos en la magia lo mismo que ZP en la crisis... Cosas de la infancia en la calle. Una mujer llamada Theresa oye la conversación y nos ofrece una caja mágica que convierte los deseos realidad. Molyneux apunta que la manera que tengamos de ganar dinero en la juventud y las elecciones morales tendrán un efecto importante en el estado de la ciudad años después. "En esta fase hay un sentimiento de indefensión y de tener que enfrentarse a terribles injusticias", dice.

EL SUEÑO DE ROSE

Un recordatorio de que debes tener cuidado con lo que deseas llega cuando se cumple el sueño de Rose de visitar un castillo. En el momento en el que su propietario dice: "¿Podríais entrar en este círculo mágico?", sospechas que la cosa va a acabar en un completo desastre.

Diez años después, el personaje ya tiene pelo en pecho y esas cosas, y está bajo la tutela de Theresa. También tenemos una mascota, que se llama ´Perro´ en el juego, y no se le puede rebautizar. Pero lo que importa es que el animal a veces te lleva lejos de rastro dorado para encontrar cofres y tesoros variados.

Al cabo de un rato llegamos a una mazmorra que nunca se ha mostrado al público. Situada en una isla en medio de un lago, esta misteriosa tumba contiene los restos de una antigua orden de héroes. Los pasillos están llenos de murales y reliquias, recordando los hecho del primer *Fable* y la derrota de Jack of Blades. Entonces se revela que hace 500 años tuvo lugar un cataclismo, dando lugar a la nueva era de Albión.

TOMANDO EL CONTROL

En este punto, los periodistas convertimos en conejillos de indias. El equipo quería saber lo rápido que los nuevos jugadores se hacen con los controles. Como somos unos máquinas, no tardamos nada. Aunque a decir verdad, no podrían ser más simples. Se ataca con el A, la magia con el botón B y las armas a distancia con el X. Tras unos segundos de machacar

LA BELLOTA DORADA

Uno de los ´pegotes´ que Peter Molyneux se tiró para el primer *Fable* y que nunca ha podido cumplir es el de encontrarnos con árboles de pequeño y que estos vayan creciendo a tiempo real con nuestro personaje. Y aunque tampoco ha podido incluirlo en esta ocasión, ha incluido la misión La Bellota Dorada.

En ella un monje sagrado te pide que acompañes a la joven heroína Hanna a través de peligrosas mazmorras inundadas, en busca de una semilla mágica. Hannah te podrá ayudar a resolver varios puzzles basados en baldosas activadas por presión, llenando un florero de agua de las montañas. Además habla de forma nerviosa y sin parar. También puede ayudarte a acabar con los zombies, aunque en *Fable II* nunca se llamará así a estos enemigos.

"Puedes crear combos personalizados de magias, golpes cuerpo a cuerpo y disparos de larga distancia"


"La última vez que te metes con mi gayumbo"

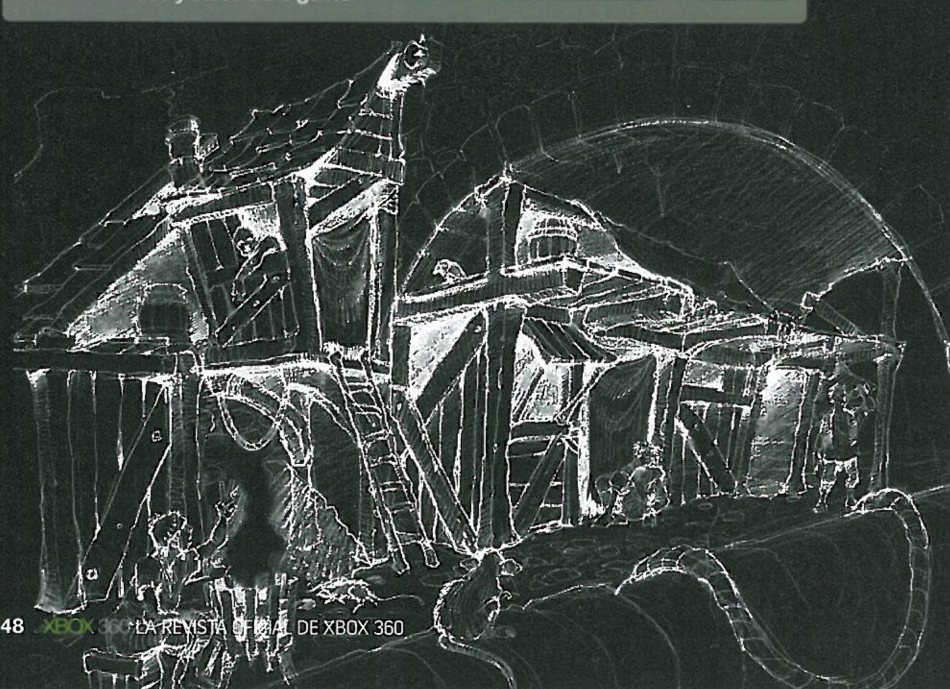

Los Hobbe se lo montan en el jardín.

Lionheads

Dando una vuelta por las oficinas de Liohead descubrimos algunos héroes particularmente raros. Uno de los programadores ha creado un extraño y corpulento personaje, que va maquillado y con vestido de mujer. Otro, más parecido al del primer Fable, tenía unos ojos azules como el cielo, con pelo y tatuajes que parecían brillar con una llama azul. La apariencia de ´perro´ también variará, según la alineación de tu personaje. Si cometes actos reprobables, se volverá malvado y atacará a la gente.




"Prepárate para morir con el ataque de hedor de mi sobaco..."








Estatuas de caballo y niebla...¡Qué bucólico!

cucarachas gigantes, nos dimos cuenta de que, pulsando los botones menos tiempo, se creaban distintas combinaciones y que dejándolos pulsados se cargaba el ataque. No han descubierto la rueda precisamente, pero funciona a las mil maravillas. El único detalle que no nos gusta es que tenemos que coger las orbes de experiencia pulsando un botón de los superiores.
Tras reducir a los bichejos a simple papilla de insecto, empieza un reto de los grandes con el campamento de bandidos de Tharg. Por lo visto ha estado secuestrando a gente de Oakvale, y no podíamos entrar allí hasta que se restaurara la paz. Lo interesante de esta zona es que las muertes con el escenario son más comunes. Un flechazo y el enemigo es despedido hacia atrás a unos pinchos y, aunque ha ocurrido automáticamente, la recompensa en forma de experiencia no llega rapidamente.
Cuando aparece Tharg, lo primero que hace es darle una patada al perro mandándolo a tomar vientos. Razón más que suficiente para que se haya ganado una paliza, y ésta aparece en forma de combo personalizado. Se pueden preparar ataques usando un menú especial, haciendo fácil realizar hechizos con simples pulsaciones del botón X. Hay muchos hechizos para elegir con Inferno, Control del tiempo, Hojas mágicas, Muerte y empujón de fuerza en nuestra agenda...
En este caso usamos el control temporal y una bola de fuego, seguido de un empujón de fuerza para hacer morder el polvo al tortura-animales de Tharg. Su animación de muerte es espectacular, con su cuerpo volando a cámara lenta. Los combos no se limitan tan solo a magia, puesto que podemos mezclarlos con ataques y disparos a distancia. "Hemos cambiado los multiplicadores de tiempo de *Fable* por experiencia dinámica", dice Molyneux. Por tanto, a mayor espectacularidad, mayor recompens, en términos jugables. Lo que es menos obvio es lo que pasa cuando el jugador muere.

DE VUELTA

Parece que han seguido el ejemplo de *Bioshock*, y el jugador resucitará en el mismo sitio en lugar de mandarte a una partida salvada anterior. A los fans del rol puede que esta idea no les acabe de convencer, pero Molyneux dice que han experimentado con distintos ´castigos´ antes de tomar esta decisión.
"Probamos a poner cicatrices en los jugadores o desfigurarlos, si eran asesinados, pero la mayoría de la gente cargaría una partida anterior en lugar de estropear al personaje," nos



"Lionhead ha seguido el ejemplo de Biochock en varios puntos de Fable II"

Uno de estos dos es Michel Jackson. El otro es el Gordopilo. Pero ¿quién es quién?



"Parezco chachi, pero estoy podrido por dentro."

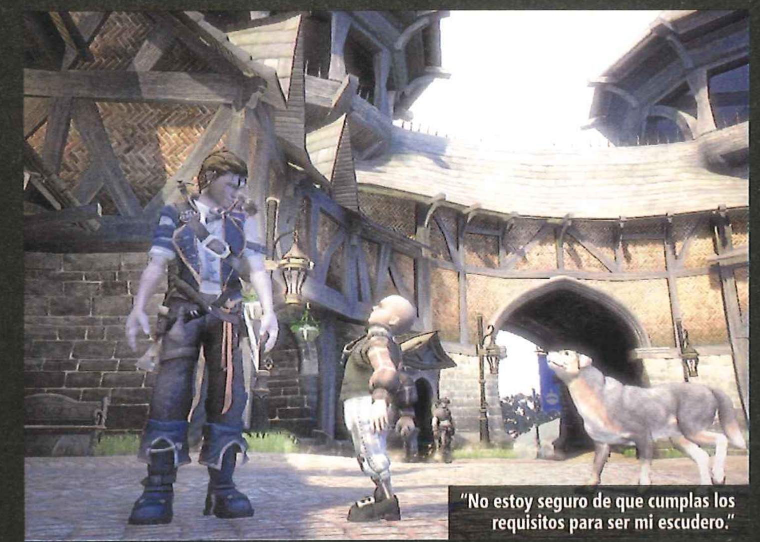
El trabajo realizado con los escenarios es brutal.

La bella y la bestia

Ya hemos mencionado que los nuevos personajes tratan de ampliar el concepto de dualidad bien-mal; pureza/ corrupción y o bondad/ crueldad. Aunque no nos queda tan claro como piensan incluirlo en el juego. Molyneux explica que es posible que un héroe bueno, tenga una apariencia exterior grandiosa, pero al mismo tiempo estar corrupto por dentro. La corrupción es el producto de algunas decisiones difíciles que hay que tomar en el juego. En una escena te encuentras a una bonita chica que está a punto de recibir una maldición que la cubrirá de cicatrices. Ponerte en su lugar es un acto puro, mientra que la corrupción espera a aquellos que abandonen a la dama a su suerte. Cada una de las cuatro virtudes tendrá un efecto diferente en la apariencia de tu héroe. La crueldad te da un andar desgarbado y la corrupción te dejará los dientes amarillos y podridos, por ejemplo.

"Que Fable II sea un mundo abierto revela la confianza que tienen en sí mismos los desarrolladores de Lionhead"


El cementerio, qué agradable lugar para dar un paseo... O morir

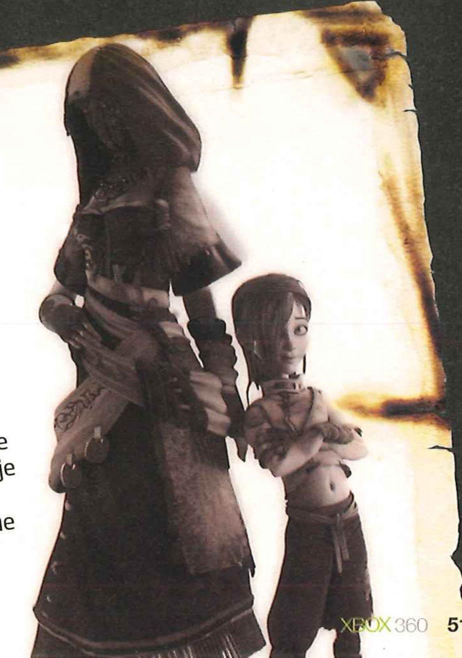

"No estoy seguro de que cumplas los requisitos para ser mi escudero."

comentó. Como en el primer *Fable*, el castigo es perder cualquier orbe de experiencia que se haya absorbido.
No hay excusas para caer muertos, al menos mientras podamos echar mano de un escudero que se una a la batalla en cualquier momento. Puede ser alguien a través de Xbox Live o un colega en vivo y en directo, con otro mando. Además en un movimiento maestro, el otro jugador no tiene que crear su personaje y mejorarlo antes de unirse. Un simple menú permite crear a nuestro partenaire en segundos, con unas pocas opciones como género, tono de piel o vestimenta. De todos modos, si tu amigo ha echado sus horas jugando a *Fable II*, puede meterlo en la partida, con impredecibles consecuencias en ocasiones.
En la GDC 08, Peter Molyneux demostró como era posible que nuestro acompañante tuviera un impacto en el mundo del jugador principal. Por suerte, evitar que mate a familiares o personajes imporantes es tan simple como activar el modo seguro (presionando abajo en la cruceta). Eso sin tener en cuenta que un héroe malvado tendrá mucha más influencia. Sólo por asociarte con alguien de esa calaña, los NPC correrán despavoridos por las colinas. Molyneux explica: "Los Npc reaccionan a cada personaje individualmente, pero como héroe del juego eres directamente responsable de todo lo que haga tu compañero."
Invitar a alguien a tu mundo es casi una cuestión de confianza, aunque dos jugadores malvados pueden luchar entre ellos de la manera más cruel posible. Pero, si ambos malvados descubren que son tal para cual, ¿pueden casarse? No, responde Peter. "Esa es una de las cosas que hemos dejado fuera."
Jugar a *Fable II* con su creador deja la sensación de que el desarrollador tiene dotes más allá de saber programar como los ángeles. Aunque frecuentemente se le ha acusado de prometer demasiadas cosas en el pasado, Lionhead parece entender perfectamente las líneas maestras que debe seguir, en términos de contenido y expectativas de los usuarios.
Destapar el juego como una aventura abierta, es señal inequívoca de la confianza que unos desarrolladores creativos y con imaginación pueden llegar a tener.



Mira quién habla...

Al no haber menús en pantalla mientras jugamos, los compañeros que nos encontramos nos van dando los consejos a viva voz. Por ejemplo, en Oakvale nos encontramos con un bardo que no sabe tocar una sola nota, pero conoce todos los lugares de interés del pueblo. Y si intenta cantar, se le corta la cabeza y asunto arreglado.
Además, al menos en la versión inglesa, se está intentando que los actores de doblaje sean tan divertidos como sea posible. Veremos si consiguen lo mismo con lo que nos llegue a nuestro país.



Stormrise

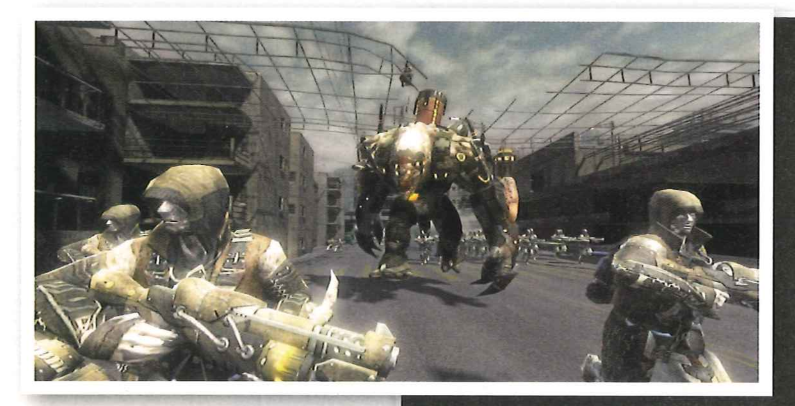
SEGA prepara un bombazo con Creative Assembly

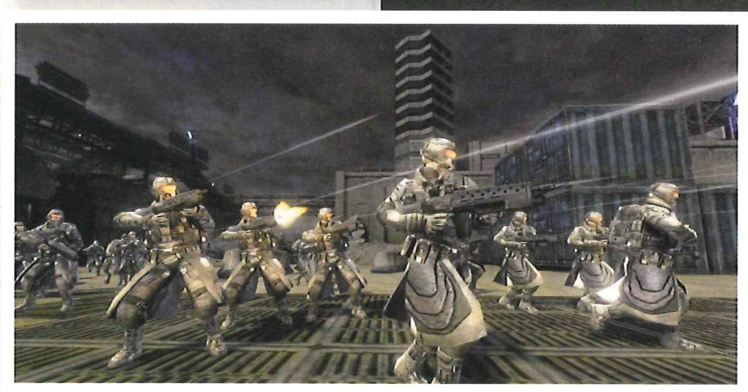
Si me preguntan que como pienso que va a ser el futuro, tendría que contestar hablando de ciudades lunares, tipos con la cabeza ovalada y de color verdoso/gris, algún teletransporte por aquí y por allá... Vamós lo normal para alguien que devora películas de ciencia ficción como si fueran galletitas de chocolate.
En cambio, la gente de Creative Assembly, responsables de la saga Total War, tienen otro concepto bien diferente de lo que serán nuestras vidas dentro de un par de siglos. Se podría resumir con una palabra, aunque sea en inglés, *Stormrise*.
Ese futuro implica que un cataclismo nuclear en la tierra obligó a la mayor parte de la humanidad a esconderse en pasadizos subterráneos, y esperar mientras algunas mentes privilegiadas se dedicaban a dar con la solución.
Pero estos supuestos adalides de la causa humana no eran más que unos 'chulopiscinas', que en lugar de buscar la solución, deciden jugar a darse de patadas en las bolas con los mutantes que quedaron en la superficie, conocidos como los Shai. Por eso, cuando el protagonista de la historia despierta de su sueño criogénico se encuentra con una fiesta de bienvenida más chunga que una resaca de Chuck Norris. Con este punto de partida, lo normal sería esperar un juego de acción desenfrenada, con tiros a diestro y siniestro y un marcador de sangre que no hace más que subir a borbotones. Nada más lejos de la realidad, puesto que *Stormrise* es un sesudo juego de estrategia desarrollado expresamente para consolas, que pretende dar un nuevo significado a la expresión "pensar a lo grande".

Nuevo no, novísimo

Y decimos lo de pensar en grande porque los chicos de Creative Assembly han concebido su nueva obra para situarse directamente entre los mejores del género. Sus principales armas son la ambientación apocalíptica, un argumento más que interesante en el que







EN XBOX LIVE ARDERÁ TROYA

Echar una pachanga con los colegas a través de la red de redes es algo tan típico para los juegos de estrategia que casi sería un verdadero sacrilegio, digno de la hoguera, no incluirlo. Pero en Creative Assembly no se conforman con tener lo mismo que toda la gente, son ese tipo de personas que cuando el vecino se compra un Mercedes, ellos consiguen tener un Ferrari. Por eso los modos de juego online destacan con luz propia tanto que no se avergüenzan en proclamar a los cuatro vientos que "El modo para un jugador no es más que un mero entrenamiento para las partidas online", afirma Ken Turner.
Nosotros, temerosos de su palabra le pedimos más detalles, después de poner cara como casi de insulto por haber dudado de su palabra, nos soltó la bomba: cooperativo durante toda la campaña individual para dos personas tanto a través de Xbox Live, como a pantalla partida. Alucinante. Pero lo que es más alucinante es que el espejo en que se han mirado para crear este modo ha sido nuestro santo y seña, *Halo*.
Además los enfrentamientos online entre jugadores ofrecerán la novedad de permitir unirse a los jugadores al vuelo, hasta 4 por equipo, y abandonar la partida en cualquier momento, como si fuera un party game. Seguro que dota de mucha mayor agilidad a las batallas entre Shai y Echelon, las únicas facciones en liza. Si cumple con lo que prometen, la batalla va a ser de las gordas.

controlaremos a ambas facciones sin saltos bruscos en la historia y una jugabilidad a prueba de bombas, que basa gran parte de su atractivo en el sistema de control que están tratando de implementar. Hay dos maneras de explicarle, la corta sería decir que es algo así como un *Full Spectrum Warrior* (juego de la, aún viva en nuestros corazones, vieja Xbox) pero con varios pelotones. La manera larga, es más aburrida pero mucho más explicativa, como las clases de matemáticas de nuestros tiempos mozos.
Usando una vista en tercera persona, similar a la de un juego de acción, vamos dando órdenes a un pelotón con el uso de los botones A y X. Un que si te cubres por ahí, el dispara a los malosos por allá o el usa esa habilidad especial y ´chiripitifláutica´ que tu unidad tiene... Lo novedoso viene con el método implementado para cambiar de pelotón, ya que cuando nos encontremos con una decena de pequeños escuadrones de la muerte diseminados por el nivel, el método habitual de cambiar de uno a otro sería más complicado que matar a un cerdo a besos. Así pues *Stormrise* trata de simplificarlo al máximo dando el control al stick derecho. Señalando en la dirección hacia donde está un equipo, trasladamos el control a ese punto, todo desde una vista en

La vista será en tercera persona

tercera persona a la espalda de los soldados. Realmente intuitivo y rápido.
Este sistema permite meternos aún más en las batallas que con la tradicional vista cenital, puesto que podemos observar la acción casi en primera persona y desde distintos puntos de vista solo con un movimiento de pulgar y, además, facilita la planificación de nuestra estrategia al máximo. En este punto cabría plantearse si la vista tradicional no es simplemente mejor que la que adopta este juego, la respuesta es no, ya que cada tipo de unidad puede proveer un punto de vista diferente para la acción. Por ejemplo los espías van por los tejados de los edificios, dando información de la localización enemiga, los vehículos voladores permiten descubrir zonas del mapa de otra manera inalcanzables...

Piensa en 3D

Otro detalle de importancia y que hasta ahora no hemos señalado es la dimensión que han querido dar a los combates de *Stormrise*. Con esto no nos



referimos a la cantidad de unidades que puede haber en pantalla, cerca del centenar, cada uno con sus animaciones y modelado propio, ni siquiera queremos hablar del tamaño de algunas de estas, casi ocupando la totalidad de la pantalla, más bien nos referimos a la verticalidad que ofrece. Según palabras de Ken Turner, director de tecnología de Creative Assembly "queremos crear el primer juego de estrategia completamente en tres dimensiones, donde haya distintos niveles de altura y los combates se puedan desarrollar a la vez entre varios pisos de diferencia". Para mostrarnos esto, puso un nivel en el que la base inicial estaba en lo más hondo de una especie de silo subterráneo, y debíamos ir subiendo mientras eliminábamos la resistencia enemiga. Al llegar arriba, encontramos una ciudad con edificios, sobre los cuales había algunos grupos de soldados y nuestros espías, y por tanto debíamos ir cambiando entre las distintas alturas para poder terminar el nivel con éxito. Un detalle que nos ha gustado mucho en este punto son las distintas formaciones de nuestros pelotones, entre ataque, defensa

ARMAS DE DESTRUCCIÓN MASIVA

Otro de los detalles que distinguen el caviar de los mondonguillos en los juegos de estrategia son los ataques especiales. No nos referimos a las habilidades de los soldados para echarse una timba de cartas entre disparo y disparo, no. Hablamos de los petardos de 20 duros, de esos que dejan una marca imborrable en el transcurso de la batalla. *Stormrise* va cargadito hasta las cejas de ellos. Están los típicos ataques nucleares en una base o los manidos radares para descubrir las posiciones enemigas, pero también hay cosas verdaderamente ingeniosas, como bombas que dan lecturas de radar falsas al enemigo, haciéndoles ver que hay varios pelotones atacando zonas donde realmente no hay nadie, bombas que desactivan toda energía, poderes que hacen que poseamos, cual demonio de tres al cuarto, cualquier unidad enemiga... El sueño húmedo de todo aprendiz de Tom Clancy.







y neutral, como si de un juego de deportes se tratara. Solo falta poder gritar gol cuando acabamos con el robot mecha enemigo.

A por la victoria

Lo que nos falta por desvelar es el sistema de juego en las partidas, nos referimos a si hay que obtener materias de la naturaleza o si por el contrario partimos con unos recursos limitados. *Stormrise* se queda en un sí, pero no. Es decir, no hay recolección de nada, tan solo unos puntos de energía que se van recargando cuantas más estaciones enemigas capturemos. Estas estaciones son el centro sobre el que gira cada misión, y son el objetivo de nuestros ataques y defensas. Teniendo todas, mejores unidades podremos pedir y más rápido accederemos a ellas. Aunque para ello deben formar una línea. Es como si fueran un circuito, si el enemigo corta el flujo de poder en algún punto, nos habrá dado una puñalada trapera de la que tendremos que reponernos a marchas forzadas.

Al menos sabemos que las unidades enemigas no están preprogramadas para actuar de una manera u otra, ya que según nos comentaron la IA de estas es tan avanzada como la de un jugador humano (aunque haya algunos que no lo

"Un aspirante al trono de la estrategia"

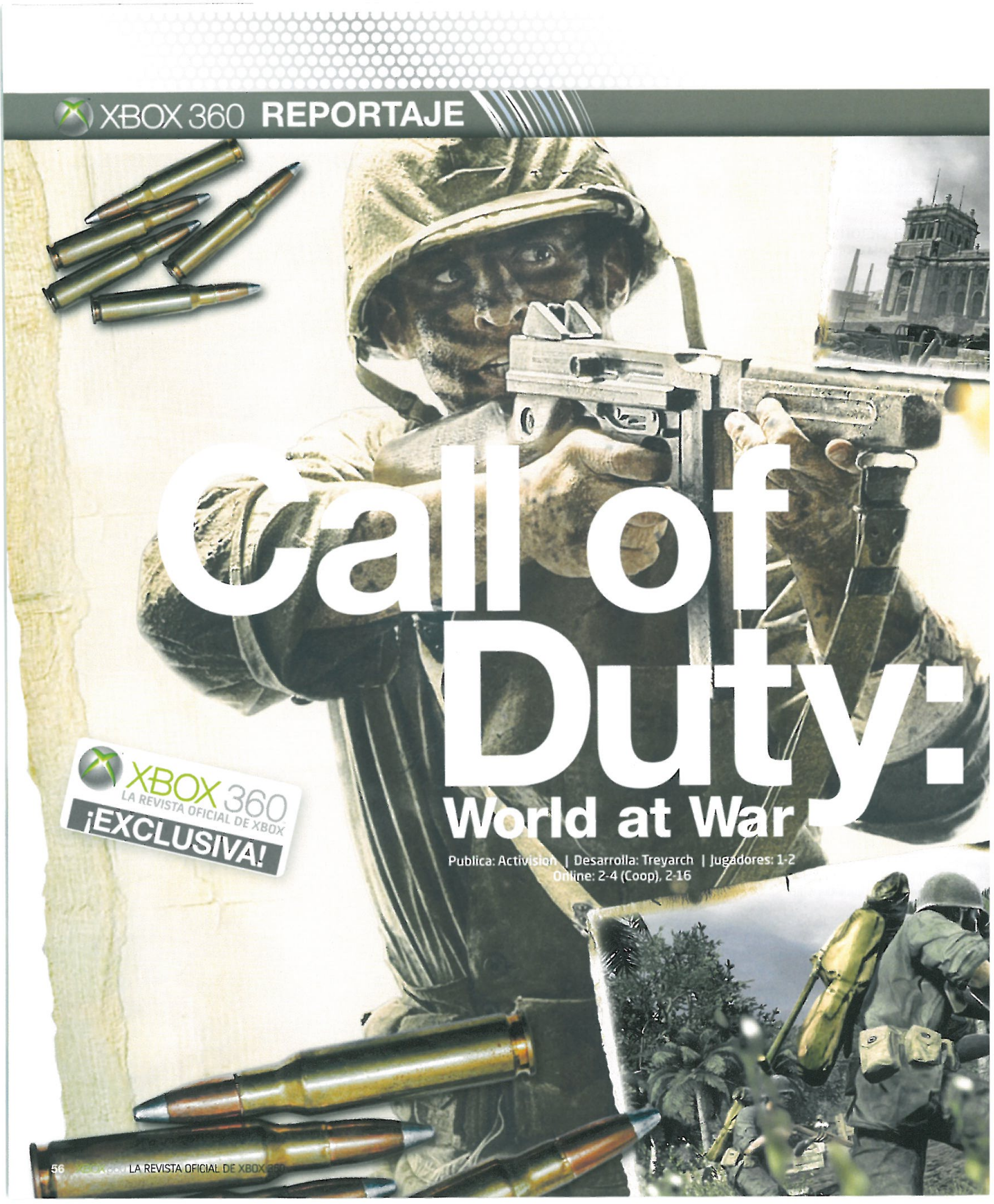
demuestren...) Y es que estos no saben que el enemigo está en un punto hasta que no entra en su campo de visión, momento a partir del cual empiezan las andanadas de ost... perdón, disparo, o como dirían los entendidos, 'empieza la fiesta'.

Tecnicamente, de momento, no destaca, aunque tampoco es su intención, sino que será su jugabilidad tan característica la que hará que la gente hable de Stormrise, además de por su prometedor modo online como verdaderos protagonista (ver cuadro adjunto). Aún quedan muchos meses para su lanzamiento, acabará de ser anunciado al mundo cuando leáis estas líneas, pero aún así Stormrise cuenta con muchas razones para ser tenido en cuenta como un serio aspirante al trono de los juegos de darle al coco antes de hacer nada.

HISTORIAS CON MORALEJA

Por lo general la estrategia nos pone en una situación en la que somos los buenos y los malos atacan nuestra amada patria. No aquí. En *Stormrise* somos un comandante humano que se despierta del criosueño al que le indujeron. A partir de aquí va avanzando en toda una historia de intrigas que le llevará de controlar a los Echelon, los humanos normales basados en tecnología, para luego pasarse a los supuestos malos, los Shai, los chicos feos del baile, y finalmente dirigir una coalición de rebeldes de ambos bandos, cuando los hecho acontecidos dejen ver que ambos bandos son la misma cosa y nada buena. Esperamos ansiosos poder conocer los detalles escabrosos de esta historia...





Call of Duty: World at War

Publica: Activision | Desarrolla: Treyarch | Jugadores: 1-2
Online: 2-4 (Coop), 2-16



Los horrores de la guerra llevados al extremo. Llega el Call of Duty más visceral visto hasta el momento.

La saga Call of Duty ha desarrollado un gran prestigio, en parte, gracias al estupendo trabajo realizado por Infinity Ward. La reciente cuarta entrega, Call of Duty 4: Modern Warfare, situaba la acción en oriente medio insertando al jugador en conflictos bélicos contemporáneos, con armas y estrategias militares actuales. Este hecho fue muy valorado por la crítica, no sólo por la calidad del juego en sí, sino también por demostrar valor y objetividad a la hora de tratar un tema políticamente problemático.

Treyarch son los responsables de la nueva entrega, Call of Duty 5: World at War, y trabajan bajo la presión de las expectativas. Todos los fans de la saga han encontrado acertado el cambio de escenario y época de Modern Warfare, y presumiblemente esperaban que se mantuviese. Pero los chicos de Treyarch han decidido volver a la Segunda Guerra Mundial y regalarnos una visión del conflicto nunca vista hasta la fecha. La intención es doble: tocar un conflicto hasta ahora nunca visto en la saga y mostrar a los jugadores una de las batallas más oscuras de la historia.

Parece ser que la quinta entrega de Call of Duty "llevará la saga a un punto que tiene más que ver con el survival horror que con la clásica acción bélica", según Rich Farrelly, director creativo del proyecto. La idea les vino cuando investigaban sobre las maniobras militares japonesas, mucho más propias de una guerrilla que de un ejército profesional. El director de Treyarch se muestra seguro: "Hemos tenido mucho éxito trabajando con la Segunda Guerra Mundial, pero somos bastante conscientes de que la gente no quiere volver a jugar al mismo juego de siempre". En su favor hay que decir que para Call of Duty 3 tuvieron nada más que 11 meses de desarrollo, mientras que para World at War emplearán un total de dos años de trabajo, basado en el motor gráfico de Call of Duty 4. A un nivel gráfico será posiblemente el juego más detallado y visceral, basado en la Segunda Guerra Mundial.

Como decíamos, la inspiración llegó a Treyarch cuando estudiaban la manera de combatir de los japoneses. Y ciertamente es interesante, incluso a un nivel jugable no sólo estético. Se puede apreciar la tensión en el campo de batalla y el suspense de no saber dónde se esconde el enemigo. En vez ▶▶

CONTROLA TU UNIDAD
Podremos enviar órdenes a través del hud y así tener controlados a nuestros soldados en todo momento. De esta manera, se potencia la interacción y la inmersión en el juego, y se pretende mejorar la experiencia conseguida en Call of Duty 4 . Incluso se nos ofrecerá la posibilidad de otorgar un rol a cada miembro del equipo, que determinará su actuación en el campo de batalla.

A FUEGO LENTO TU MIRADA
Treyarch ha trabajado sobre el motor gráfico de Call of Duty 4, pero también ha añadido ciertas mejoras, sobre todo físicas, que harán los entornos mucho más destruibles. Ahora, debido al lanzallamas, podremos romper objetos a disparos o contemplar como arden lentamente. A veces no veremos a nuestros enemigos porque estarán escondidos entre la vegetación de la selva, esperando a que nos acerquemos para hacernos pupa. No lo pienses más... a la parrilla sabe mejor.

TÁCTICAS DE GUERRILLA
En esta batalla los japoneses luchaban por venganza y es por esto que no utilizaban técnicas de combate comunes. Tendremos que tener los tres ojos abiertos, ya que se esconderán en arbustos, se subirán a los árboles, nos pondrán trampas de caza, prepararán emboscadas e incluso se harán los muertos con tal de acabar con nosotros. Mucho cuidado con su mala leche.

DISPAROS AÉREOS
El PBY Catalina fue uno de los vehículos más importantes en la lucha contra los japoneses. Era el único avión capaz de volar el tiempo suficiente como para atacar a submarinos y destructores enemigos antes de que alcanzasen la costa. En uno de los niveles tomaremos el papel de artillero y sobrevolaremos el mar, acabando con todo lo que se mueva. Mientras tanto, nuestro personaje irá cambiando de posición y metralleta, dentro del propio avión y en primera persona. Espectacular.
En los estudios Treyarch se construyó el esqueleto del Catalina a tamaño real para las sesiones de motion capture. Pretenden hacer la experiencia lo más convincente posible y parece ser que no será la única misión a bordo del Catalina.

"Las técnicas del ejército japonés no se parecían en nada a la manera de combatir occidental"

de documentarse, con películas de guerra clásicas y archivos históricos, han preferido tomar otro tipo de referencias, digamos, más contemporáneas. Concretamente, se han influenciado de películas como "Aliens" o "Predator", porque ese es precisamente el ambiente que querían generar para Call of Duty 5. Esto significa que nuestros enemigos serán astutos y sobre todo depredadores, utilizando técnicas de combate que nos sorprenderán y asustarán.
Hemos podido ver dos niveles y la violencia estaba presente en todo momento. En los primeros segundos de juego vimos como un imponente oficial japonés, torturaba y ejecutaba brutalmente a un prisionero de guerra americano. El jugador, que también se encuentra cautivo en el campamento enemigo, contemplará la escena en primera persona sin poder hacer nada y bajo la tensión de saber que será el siguiente en morir ejecutado sin piedad. Por suerte, un escuadrón de marines americanos nos salvará el pellejo acabando con nuestros captores. Ese será el primer momento en el que cojamos un arma y empecemos a vengar la muerte de nuestro compañero a tiro limpio. Encontramos ciertos paralelismos con la primera misión de Call of Duty 4, ya que en ambos casos los niveles arrancan desde un silencio casi sepulcral para terminar en un festival de disparos y explosiones. Gargantas cortadas por katanas y unos enemigos que luchan por venganza, con mala leche, serían las dos características más representativas del nuevo juego de Treyarch. Pero hay una más, quizás la más importante y deseable, desde el punto de vista del jugador: la inclusión del lanzallamas. El nivel gráfico alcanzado conseguirá que encontremos belleza en la destrucción, haciéndonos olvidar por momentos que hemos dejado un río de sangre a nuestro paso. Podremos quemar casi todo, hecho que será muy necesario para avanzar en el juego, ya que cualquier arbusto es una posible amenaza. Habrá niveles en los que tengamos que avanzar lentamente quemando todo a nuestro alrededor para



BE WATER MY FRIEND
Una de las novedades que más esperamos, y de las que menos se está hablando, es que por primera vez en un Call of Duty podremos meternos en el agua y utilizarla como escondite. Esto provocará que caminemos más despacio para mantener el sigilo. También estará en el modo multijugador. Por supuesto, los muertos y los objetos flotarán gracias al estupendo motor de físicas.

asegurarnos de que no hay ningún enemigo acechando. Además, el sonido tampoco se ha descuidado y se han introducido nada menos que 96 canales de audio, muchos de ellos ambientales de jungla, para que la inmersión sea total. La sensación final que obtendremos es una mezcla entre terror, tensión y acción, y es que realmente nuestros enemigos no nos dar Para documentarse adecuadamente Treyarch ha contado con la colaboración de veteranos de guerra y consejeros militares como Frank Kearsey: " Los japoneses eran maestros de la guerrilla. Debido a las altas bajas en su ejército por utilizar técnicas kamikazes y banzais, pronto empezarían a combatir buscando el elemento sorpresa". Y es que las fuerzas del ejército japonés no se parecían en nada a la manera de combatir occidental. "Tenías que tirar a la basura el libro de reglas, las batallas y las maneras vistas en Europa no servían para nada aquí" comenta Kearsey. Está claro que los chicos de Treyarch no han vuelto a la Segunda Guerra Mundial para hacer más fácil su trabajo, sino porque tienen una razón de peso. Su intención es convertir Call of Duty 5: World at War, en el mejor juego hecho hasta el momento sobre la Segunda Guerra Mundial. Para ello han intentado darle un aspecto y un ambiente distinto al de todos los demás. Os preguntaréis ¿Cómo es posible que se hayan basado en películas como Alien para crear un juego bélico-histórico? Pues bien, la respuesta es simple. Desde el primer momento que controlamos a nuestro personaje, nos damos cuenta de que el suelo está cubierto de cadáveres, de que nuestro enemigo no comparte ni la manera de entender el honor y que además luchan de una forma desconocida para nosotros. Por lo que la tensión del ambiente se podrá cortar con un cuchillo. En uno de los momentos de juego, de noche, llegábamos a una pequeña pradera plagada de cuerpos inmóviles del ejército japonés. Pero dos segundos después, una bengala iluminaba el cielo contrastando todas las formas casi al blanco y negro, y los cuerpos se levantaban para atacar a nuestro equipo, uno de nuestros compañeros



"El nivel de crudeza, el lanzallamas y el modo cooperativo darán que hablar"

caía en una trampa y quedaba colgado por la pierna de un árbol y aparecían más enemigos de entre la vegetación. Sorpresa, caos, muerte. Con estas premisas, nos lo pensaremos dos veces antes de dar un paso en falso, volviéndonos ciertamente paranoicos pensando en dónde pueden estar escondidos los enemigos.

Las acciones y las visiones que nos traerá Call of Duty 5 son de un grado de violencia muy alto. No se han cortado un pelo a la hora de mostrar los horrores de la guerra. Lamir habló sobre lo cruento de las imágenes que nos estaban mostrando: "El equipo sintió que era necesario para el juego acercarse a estos niveles y Activision nos apoyó. Fue complicado hacer algo diferente, pero eso es justo que queremos, redefinirlo." World at War está plagado de sangre, escenas crudas y muertes no necesarias, por no hablar de la impresión que da el escuchar los gritos de nuestros enemigos al morir quemados. Ante esto, Lamir responde que "hemos intentado ser muy respetuosos a la hora de retratar la muerte. No se trata sólo de mostrar la parte gore sino de reflejar adecuadamente todo lo que cuentan los veteranos de guerra".

MEJOR, EN COMPAÑÍA

Después del éxito del modo multijugador de Call of Duty 4, ya nos imaginábamos que World at War le daría gran importancia al juego online. Pero la gran sorpresa es que además incluirá un modo cooperativo para cuatro jugadores, a través de Xbox Live, o uno para 2 jugadores a pantalla partida. Desde luego, el modo cooperativo es algo que todos los fans de la saga estaban esperando, además la campaña promete ser prácticamente igual que en solitario. Se ha incluido un sistema con el cual ganaremos puntos que después podremos usar para desbloquear nuevas características en el modo cooperativo. El diseño de niveles pretende alcanzar las cotas de brillantez de Modern Warfare y ,de hecho, debe, ya que es precisamente donde radica toda la diversión táctica del multijugador. Un añadido que sin duda hace de Call of Duty 5 uno de los FPS más atractivos del momento. Por si fuera poco, también se confirma que habrá un capítulo centrado en la campaña rusa y es que parece que Treyarch pretende sacar a la luz los episodios más oscuros de la Segunda Guerra Mundial.

La versión sobre la que se están trabajando es la de XBox 360, lo que nos asegura la mejor calidad. No cabe duda de que los chicos de Treyarch están haciendo un trabajo excepcional con Call of Duty 5, no sólo creando otro juego más de la Segunda Guerra Mundial, sino buscando conceptos jugables nuevos e interesantes.

CON LAS OREJAS PEGADA AL SUELO

Algo muy importante en las partidas online es escuchar los pasos de nuestros oponentes. Cualquier jugador experto de cualquier shooter, te dirá lo crucial que es estar atento a los sonidos para que no te sorprendan por la espalda. Pues bien, World at War va un paso más allá y distorsionará los sonidos dependiendo de los objetos que haya delante de nosotros, por ejemplo, una pared. Una joyita para cualquier jugador pro.



Para más información, visita www.xbox.com

CONTENIDOS

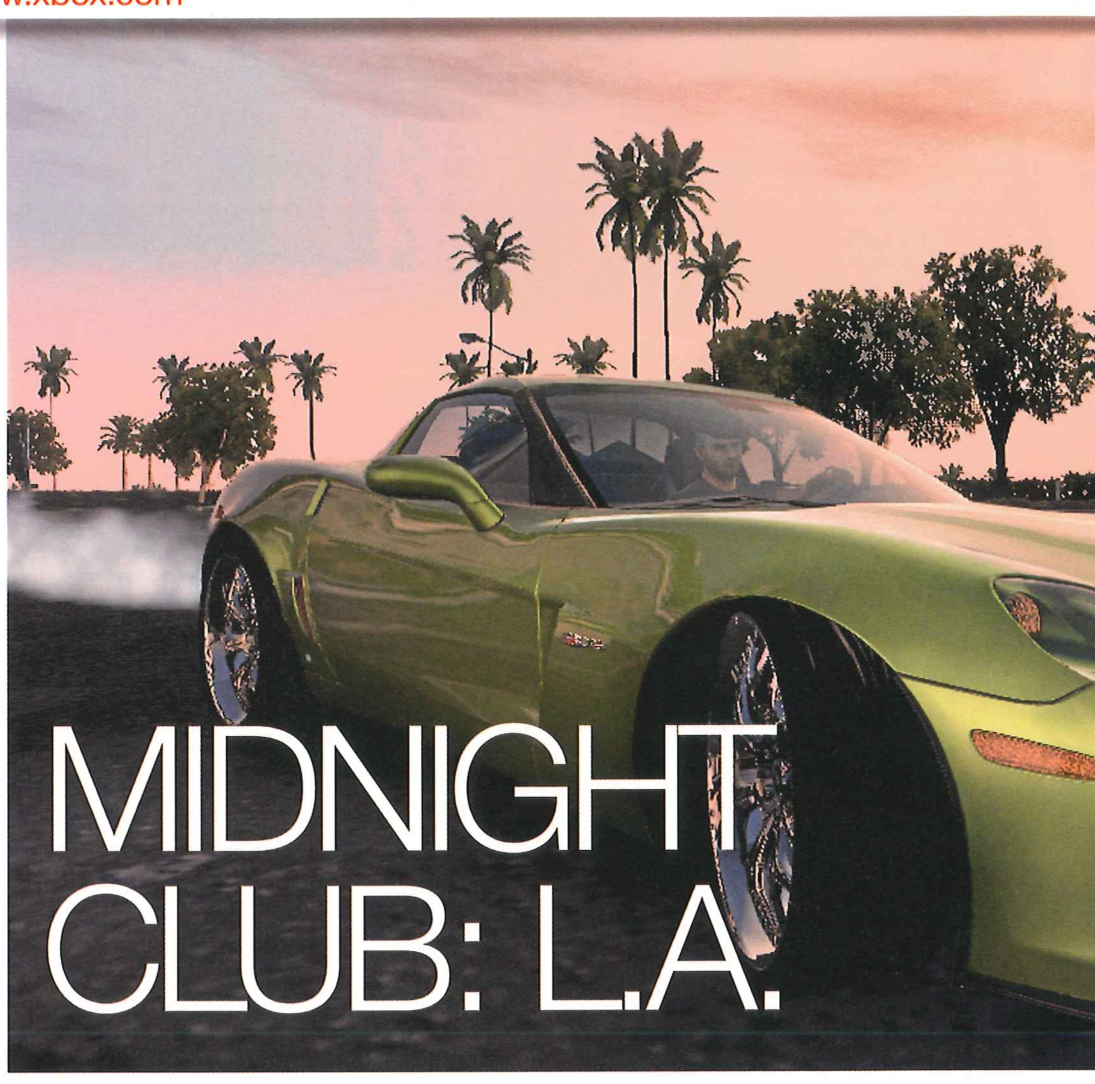


Así se le ha quedao la cara a Xcast tras probar el juego.



Así se le ha quedao la cara a Xcast tras probar el juego.

"Han pasado más de dos años desde el último MC"



Ya tienes algo más divertido que hacer en L.A. que ir al E3

Como a sus propios creadores les gusta decir, *Midnight Club* no es una "serie anual" de títulos de conducción. La saga sólo se amplía si sus fans así lo piden. Cada una de sus entregas es cuidada al máximo y la versión final está lista cuando ellos deciden que el juego es suficientemente bueno, las prisas nunca van a provocar que un Midnight Club no sea un juego de lo más completo. Y con *Midnight Club: Los Angeles* se vuelven a cumplir todas esas premisas, más de dos años después del lanzamiento de su anterior entrega, *MC3: Dub Edition*.
Y es que se nota que Rockstar San Diego mima a sus títulos, incluso dando el inevitable paso a la nueva generación; donde a la mayoría de las ▶▶



"Midnight Club no es una serie anual. Sólo se amplía si los fans lo piden"
OXM Maeso



"La libertad de acción sigue siendo una constante en la saga"



Podrás personalizar hasta los faros.

compañías les cuesta acostumbrarse a las nuevas posibilidades, ellos las aprovechan al máximo. Para empezar, ni cortos ni perezosos, los chicos de Rockstar San Diego han dejado la jugabilidad "itinerante" de anteriores entregas y han concentrado todos sus esfuerzos en plasmar la ciudad de Los Angeles en su nueva entrega de *Midnight Club*. El resultado, como era de esperar, es totalmente sublime: millas y millas de carreteras y los edificios más emblemáticos: Tower Records, el hotel Standard y el Virgin MegaStore de Sunset, el Santa Monica Place... Rockstar San Diego ha clavado el aspecto de la inmensa ciudad californiana y no se ha dejado ni las autopistas, ni el famoso cartel de Hollywood en las colinas, ni las serpenteantes carreteras de Mulholland Drive... Todo está en el juego, sin sacrificar una pizca de detalle y, lo mejor de todo, sin cargas de ningún tipo durante la partida.
La ciudad de Los Ángeles aparece intacta, repleta de detalles... y *Midnight Club: L.A.*, como juego, está igual de completo. Sus programadores no han escatimado en detalles y han incluido en un solo título lo

"Todo vale... si logras despistar a la policía"

mejor de todo un género. Así, en el juego encontraremos varios tipos de carrera (que explicaremos más adelante), habilidades especiales, un motor gráfico espectacular, modos de juego para disfrutar a través de Xbox Live, la necesidad de escapar de las fuerzas de la ley y hasta un completísimo editor de vehículos, que nos permitirá personalizar hasta el último detalle de cada uno de nuestros coches... y motos, que aunque no pudieron enseñárnoslas es segura la inclusión de varios modelos de motocicletas en la versión final.

Si no has jugado antes a *Midnight Club* puede que las pantallas te parezcan sacadas de un título de conducción cualquiera. Nada más lejos de la realidad, ya que la saga se estrenó casi al mismo tiempo que PlayStation 2 y, desde entonces, ha sido la auténtica pionera de la conducción urbana, cuya principal característica es la libertad de acción. Independientemente del tipo de carrera en el que participemos, podremos llegar hasta nuestro objetivo utilizando cualquier ruta imaginable; como un navegador GPS, el jugador será el encargado de decidir la ruta más rápida para llegar a la meta (en carreras de un punto a otro) o para alcanzar el siguiente checkpoint (en carreras ordenadas). Súbete a la acera, ve en sentido contrario, cruza los centros comerciales... todo vale, si te sientes lo suficientemente hábil como para despistar a la policía, una de las novedades jugables de esta nueva entrega. Cada carretera, cada tramo, mostrará el límite de velocidad que esa misma calle



Te costará hacerte con uno como éste.

La libertad es una constante en la saga.

TUNING
Dale un toque personal

Al igual que en la anterior entrega del juego, Dub Edition, *Midnight Club: Los Angeles* incluye un impresionante modo para personalizar todos y cada uno de los detalles de nuestros vehículos, tanto a nivel estético como práctico.
Para que os hagáis una idea, las opciones de personalización o 'Tuning' van desde la mejora del motor hasta el diseño del salpicadero y los asientos, pasando por la inclusión de neones en los bajos del coche, la creación de pegatinas de vinilo, la adquisición de "partes prototipo", el ajuste de la altura de los dos grupos de amortiguación...
Y además, todas las maras utilizadas son reales.

tiene en la vida real: si te pasas, prepárate para ser perseguido, recibir una multa e incluso pasar la noche en comisaría. Y, como en la vida real también, se comportarán los vehículos tras un buen choque, ya que verán afectadas muchas de sus características. De un modo similar a Burnout Paradise, tendremos que pasar por una gasolinera para reparar el vehículo. Pero cuidado, ya que si chocas a una velocidad suficientemente alta contra los surtidores, harás estallar la gasolinera y tu vehículo saldrá despedido por los aires. Como hemos mencionado, el juego incluirá un modo para personalizar cada uno de los coches que tengas en propiedad.
Por otra parte, el nivel de personalización roza en lo absurdo (en el mejor sentido de la palabra): diseña tu propio vinilo para cada uno de los lados del coche, elige el diseño del salpicadero y su iluminación, la marca y el diseño de los discos de freno y los neumáticos, selecciona el ancho de cada rueda, decide la altura de la amortiguación delantera y trasera, el perfil, la forma y el color de las llantas...
Tras cuatro páginas de auténticas alabanzas, seguro que nos dejamos algo en el tintero, pero es que es difícil hablar de todo lo que tiene un juego tan completo como *Midnight Club: Los Angeles*.

» Info

Publica Microsoft
Desarrolla Ensemble
Jugadores 1-2
Online 2-6

TIENE PINTA...
Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

Halo Wa

La historia de Halo no empezó con el Jefe Maestro. Descubre sus orígenes con este juego de estrategia

Llevamos ya varios meses esperando oír, o ver, algo sobre lo próximo del universo Halo, creado por Bungie. De hecho lo más normal habría sido haber tenido noticias el pasado mes de mayo en el evento que organizó Microsoft en San Francisco, donde se mostraron todos los juegos que están preparando para la consola de nuestros amores para este año 2008. Pero no enseñaron ni siquiera una triste imagen. Decepción al canto, que además nos lleva a pensar muy seriamente sobre lo que está ocurriendo con este esperado juego de estrategia en tiempo real.

¿Qué narices está pasando en Ensemble Studios? La respuesta es tan simple que sonrojaría al más pintado: tienen algo tan 'grande' entre manos que no quieren precipitarse en ninguno de sus movimientos. Puede ser el juego que demuestre de verdad que la estrategia tiene cabida en el mundo de las consolas. Más, teniendo en cuenta que se trata de la saga por excelencia en Xbox 360 y los usuarios lo van a mirar con microscopio. Aunque los detalles sobre la historia de *Halo Wars* son escasos, sabemos que está ambientado en torno a 20 años, antes que la primera entrega de la serie, y que gira en torno a una nave de apoyo de la UNSC llamada 'El Espíritu del fuego', que se encuentra con las fuerzas del Pacto





ars

Lanzamiento
2008

Las luchas de rojos contra azules no podían desaparecer así como así.

Solo le falta el olor a carne humana quemada para ser una escabechina.

DOS CIVILIZACIONES EN GUERRA



SPARTANS
Los soldados hiperdesarrollados son la unidad más destructiva de la UNSC, son una fuerza que a tener en cuenta.

VS

ELITES
A la altura de su nombre, su armadura y tácticas de batalla son suficientes incluso para aguantar las embestidas de los poderosos espartanos.



WARTHOGS
Rápidos y ligeros, pueden mejorarse con cohetes o torretas ametralladoras. Tienen capacidad para llevar a varios pasajeros.

VS

GHOST
La nave de ataque del Pacto tiene una mayor maniobrabilidad y agilidad y puede girar en torno a un objetivo.



SPARROWHAWK
Un vehículo nuevo, que busca la dominación del suelo más que de los aires. Diseñado para mover infantería y equipado con armas ligeras.

VS

BANSHEE
La estrella de la alineación de máquinas de guerra del Pacto y la tormenta de los cielos, que domina con total impunidad a su rival humano.



ELEPHANT
El potente prototipo de la inefable UNSC puede ser utilizado también como base móvil, justo como en el multijugador de *Halo 3* y, además, es capaz de preparar para la batalla a nuevas unidades.

VS

SCARAB
El robot andador gigante del pacto es un 'sospechoso habitual' de la saga, de modo que ya sabrás que es capaz de acabar con medio ejército sin apenas despeinarse. Una buena ayuda para los momentos difíciles.



El color rosa no siempre significa amistad.

Está diseñado para capturar el ´feeling´ de los shooters



Harvest es el primer planeta que visitaremos.

en unos tiempos en los que éstas eran mucho más radicales y destructivas.
Mientras los malos intentan continuar con su búsqueda de los anillos Halo y tú sobrevivir a su paso, visitarás varios planetas nunca vistos en la anterior trilogía de Halo.
Las premisas argumentales suenan bastante suculentas (Bungie les ha echado una manita para asegurarse), pero lo que de verdad diferenciará a Halo Wars de la maraña de perseguidores es que va a hacer funcionar el esquema habitual del género de la estrategia sobre un mando de Xbox 360. Los expertos de Ensemble llevan ya un tiempo experimentando con distintas opciones y están consiguiendo hacerlo rápido, fluido y fácil de controlar, con un control que los usuarios habituales del género aborrecerían.
Contará con mecánicas de control tan útiles como una selección de escuadrón con un solo botón, ataques primarios y secundarios (ametralladoras y granadas, por ejemplo) y un sistema de selección de unidades, que permite agrupar a varios miembros del grupo. El desarrollador también ha hecho cambios aquí y allá para asegurarse de que se controle tan bien como todos esperamos que lo haga... El ritmo de la aventura será más rápido de lo habitual, intentando capturar el ´feeling´de los juegos de disparos, con una curva de aprendizaje más prolongada y más acción. Las habituales escaramuzas de 40 minutos del género van a desaparecer en favor de conflictos mucho más rápidos y agresivos. Los detalles del modo multijugador también han salido a la luz, con un cooperativo para dos a través de Xbox Live.

El argumento suena bastante prometedor

LOS ROBOTS A MI, PLÍN
Los enemigos de Too Human son seres mecánicos que acuden en tromba a pegarse con el héroe de turno. Por suerte, la tónica general es que aguanten un golpe nada más.

Too Human

Un juego mitológico a más no poder

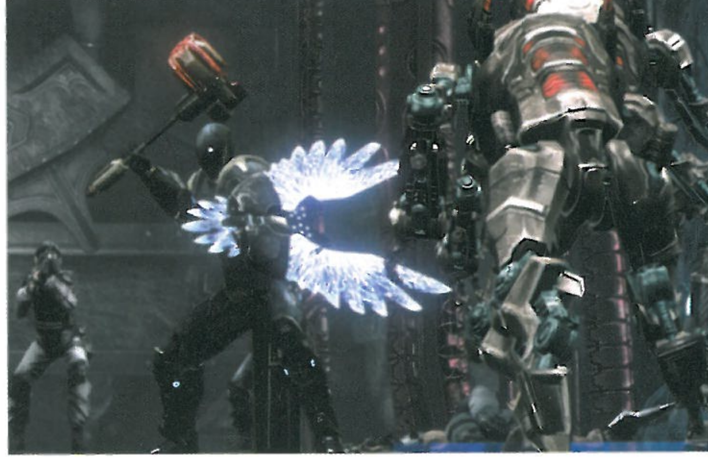
Lanzamiento 29 DE AGOSTO

Hemos de confesar que llevamos esperando poder jugar a Too Human casi desde que se anunció, hace casi un lustro. El ambicioso proyecto de Silicon Knights nos tenía con los dientes rayando baldosas. Su atractiva mezcla de mitología nórdica (la de Thor, Odin y toda esa panda), mezclada con elementos cyberpunk y con grandes dosis de yoyas a tutiplén, había levantado tanta expectación en la redacción como aquel día que Oxm Maeso vino vestido de motero.

Ahora, por fin, tenemos una versión jugable en las manos y hemos de decir que nos ha quedado un amargo sabor, muy por debajo del bouquet exquisito que esperábamos de un coloso de los juegos de rol con tollinas.

El argumento nos sitúa en un universo paralelo, donde los dioses conviven con los humanos y donde los malos de turno, bajo el mando de Hel, una bella mujer mecyborg, atacan cada vez con mayor insistencia las zonas humanas. En la piel de Baldur, un semidiós , debemos luchar contra las máquinas infernales a golpe de mandoble y fusil de repetición para conseguir desentrañar los misterios del valhalla. Todo, muy nórdico; sí señor.

Las bases las tiene, y en eso se nota que



Un 'yo contra el barrio' con muchos toques de juego de rol clásico

llevan tiempo desarrollando Too Human. Nos referimos a una mecánica de combate muy conseguida, en la que el stick derecho es la piedra angular del sistema de control; la gran cantidad de ítems diferentes que podemos ir equipando, y que además afectan a la apariencia del personaje; las runas para engarzar en las armas (un detalle que los amantes de Diablo 2 para PC agradecerán) o el trabajo artístico, verdaderamente extraordinario. Todos estos detalles contribuyen a conseguir una fusión perfecta entre un ´yo contra el barrio´ y el rol más tradicional.
Y esto, con el plus que supone un modo cooperativo en Xbox Live para repartir estopa sin pausa en compañía de un colega.

Las transformaciones son el momento álgido.

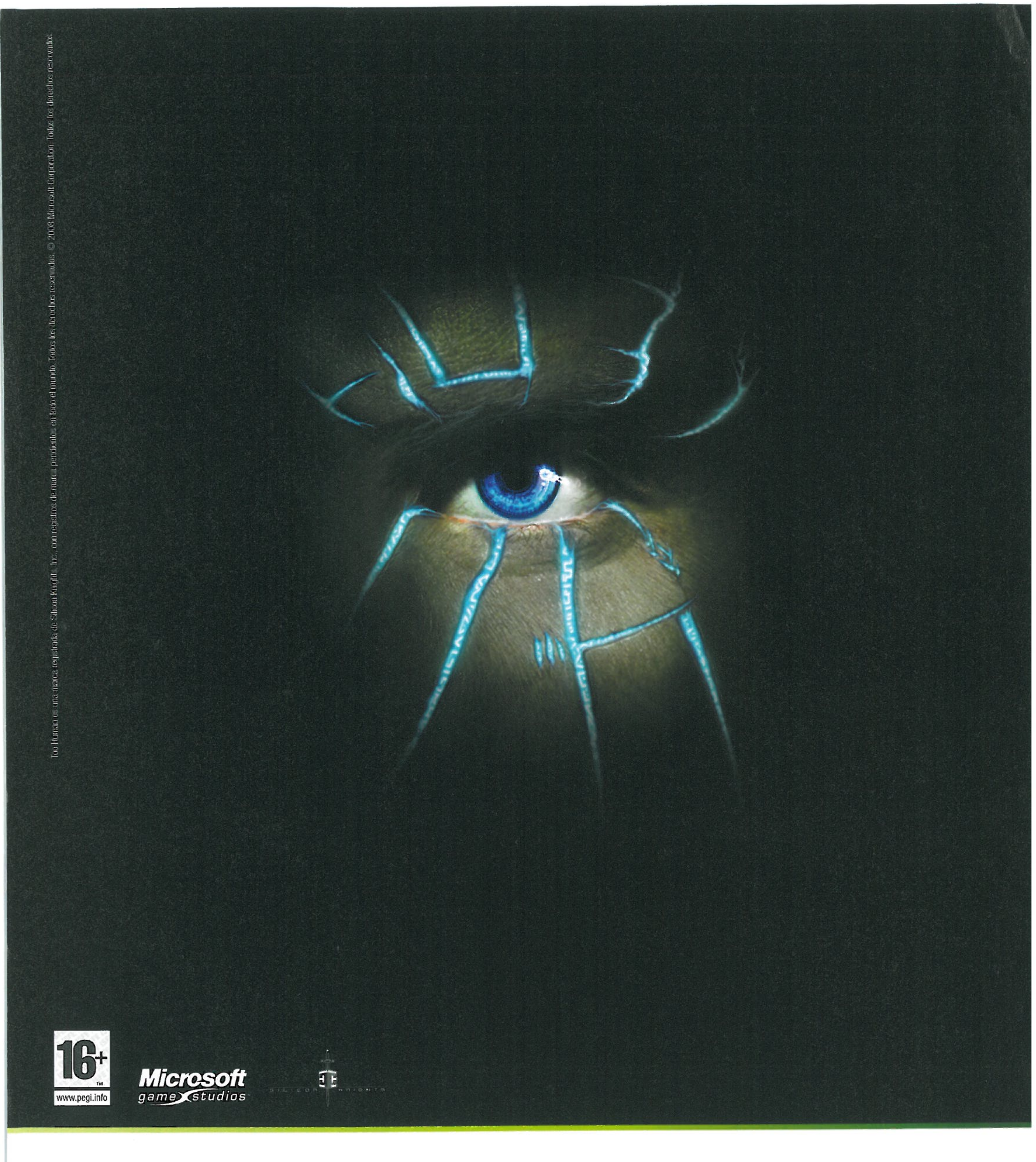
Necesita algunos cambios...

Si sólo fuera así, nos encantaría Too Human. Pero, por desgracia, a estas alturas tiene todavía una gran cantidad de fallos que consiguen desenamorarnos completamente del bueno de Baldur y su reluciente y heroica calva.
Y es que, cuando al empezar a jugar nos encontramos una casi total falta de tutoriales que nos dejan a medio aprender las virtudes del combate cuerpo a cuerpo de Too Human, es que algo falla. Lo mismo pasa con el hilo argumental, profundo y muy trabajado, pero que queda algo desmerecido para los que no somos unos eruditos en cuanto a mitología nórdica, puesto que no explica demasiado sobre ningún personaje, haciendo que perdamos detalles sutiles de la trama principal. Tema aparte es el doblaje en inglés, con subtítulos en castellano, tan sólo de vez en cuando... Otro punto negativo. Podríamos seguir enumerando detalles, que no nos han hecho precisamente aplaudir con las orejas, pero eso lo aplazamos hasta probar la versión final, dentro de un par de meses. Aún queda tiempo para realizar algunos cambios, que esperamos 'como agua de mayo', y que consigan reconducir este prometedor proyecto, hasta convertirlo en lo que siempre hemos esperado. Las excusas ya no sirven de nada y sólo cuentan los resultados. La pelota está en el tejado de Silicon Knights.

Que hay muchos malos, pues saco el láser a pasear.






Too Human es una marca registrada de Silicon Knights, Inc., con registros de marca pendientes en todo el mundo. Todos los derechos reservados. © 2008 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.
16+
www.pegi.info
Microsoft game studios
Silicon Knights

Jump in.



La última guía para tus compras – todos los nuevos títulos de Xbox 360 analizados y puntuados

CONTENIDOS



»Detalles

En la calle JULIO

Edita: Virgin Play
Des: Epic
Jugadores: 1-2
Online: 2-16
A tu manera: Elige tu personaje

MÁS en xbox.com

Unreal III

¡Que corra la sangre. Los tipos duros han vuelto a casa

El ser humano es una criatura verdaderamente repelente: ansía lo que el prójimo posee con más fuerza incluso que lo que necesitan o ya tienen... La malsana envidia, que incluso en los 10 mandamientos está castigada. Y por una vez, tenemos que reconocer que los jugones de Xbox 360 hemos pecado. Pero no un pecadito de esos de "rézame dos Padres Nuestros", sino uno de los gordos, puesto que hemos codiciado lo que tenían ya no una, ni a dos, sino millones de personas: *Unreal Tournament III*.
Tras varios meses de espera llega, por fin, una de las exclusividades de Sony que más ha dado que hablar, ¿saldrá? ¿Cuándo? ¿Merecerá la pena? Por fin, el shooter en primera persona que revolucionó los juegos online, hace acto de aparición y las respuestas a todas esas preguntas que nos formulábamos tienen un final feliz, que nos provoca una sonrisa de oreja a oreja, como la que lucimos cuando nuestra madre nos prepara un bocata de chorizo de Cantimpalo. Para los que andan más perdidos que Adán el día del padre, hay que explicar que se trata de una de las sagas clásicas del mundo del PC y viene desde tiempos de 'Maricastaña', con un buen puñado de entregas en casi todas las plataformas de sobremesa.

"¿Capturar la bandera? ¿Qué bandera? ¡Hola! ¿Hay alguien ahí?..."

Xcast, intentando entender una partida de *UT III*



¿Sabías que?

¿Y LOS MODS?
No está confirmada la inclusión del contenido creado por los usuarios, pero nada nos haría más felices.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?
El shooter perfecto para jugar con tus amigos.

Se parece a...
La masacre alien más grande jamás contada.

¿Para quién?
jugadores con Xbox Live Gold o muchos amigos.

Nada mejor que fijar objetivos para que los misiles lleguen al suyo.

¿Monopatines aéreos? Muérete de asco, Marty McFly.


Montado en un tanque las penas son menos... Y los enemigos caen como verdaderas moscas.


La variedad de escenarios es brutal, igual que su espectacular diseño marca de la casa.

La que en estas líneas nos ocupa promete ser el acabóse. El apocalipsis online. Una orgía de sangre, disparos y destrucción, de las que hoy en día ya no se ven... Unreal Tournament III es la lucha por ser el jugador más hábil del mundo, ya sea a través de Xbox Live o con unos colegas y unas cervezuelas de por medio, en las angosturas de nuestro pequeño salón. Un shooter que guarda todas sus cartas en la manga del juego con amigos y que lejos de una conexión de red pierde gran parte de todo eso que le hace tan especial. Pero vayamos por partes.
Si has jugado alguna vez a Unreal, sabes lo que te vas a encontrar. Multitud de armas con doble función, escenarios de ambientación futurista en su gran mayoría y una velocidad endiablada en todos los combates, donde renacer no es un castigo tras morir, sino más bien una nueva oportunidad de pillar al enemigo desprevenido. Esto, que sería la lápida para otros juegos, le sienta como un guante a Unreal Tournament III, gracias a un sistema de control a la altura de las circunstancias. Es más, podemos decir, sin temor a equivocarnos, que es prácticamente perfecto, sublime en ciertos momentos. Tan preciso que todos los que echan de menos un teclado y un ratón se echarán las manos en la cabeza. Incrédulos ellos. Capaz de hacernos concebir el mando como una extensión de nuestro pensamiento y de hacernos sentir esos momentos impagables de "Oh dios, soy el auténtico amo". Sólo hace falta un encontronazo en una esquina y los huesos de un rival saltando por los aires para saber a lo que nos estamos refiriendo con total exactitud. Y más les vale, porque desde Microsoft se han negado en redondo a dar soporte al control de PC en la versión para su consola.

Mucha más acción

Parte de la culpa de la velocidad a la que se mueve todo la tiene el Unreal Engine 3. Funciona a las mil maravillas, con un nivel de detalle casi a la altura de Gears of War, pero con mucha más acción y explosiones por segundo. Además los escenarios llegan a ser gigantescos y los vehículos un

¡SUSCRÍBETE AHORA!

SUSCRÍBETE A LA REVISTA OFICIAL XBOX 360
Y CONSIGUE DE REGALO ESTE RELOJ POLICE



- Reloj deportivo con caja de acero y movimiento T270
- Correa de cuero negro
- Pantalla ANA-DIGIT
- World time
- Chrono y alarma



LLAMA AL
902 99 81 99
Lunes a viernes de 8 a 20h.



Promoción válida sólo para nuevas suscripciones y hasta fin de existencias (40 unidades, 20 de cada color).
Oferta exclusiva para el territorio nacional peninsular, no acumulable a otras ofertas o promociones en vigor.

El modo historia está bien, pero Unreal lo 'revienta´ en su vertiente online

gran añadido en mapas grandes. Además, para goce y regodeo a los usuarios de ´otros´ sistemas hay que decir que aquí se ve mejor que nunca. Vale que quizás algunas texturas tarden en cargar más de la cuenta, y que otras no son todo lo detalladas que se podría esperar, pero, como suelen decir los ancianos: "No se puede tener todo en esta vida."
Y es que por tener, Unreal Tournament III tiene hasta un modo historia, de los doblados al castellano, además. Vale que es poco más que una excusa para hilar combates en los distintos escenarios y modos de juego disponibles, pero es de agradecer los esfuerzos de Epic por alargar la vida de su producto en los momentos en que no podemos compartirlo con alguien. Además, es infinitamente más divertido que jugar partidas rápidas una y otra vez con el único fin de perfeccionar nuestra técnica antes de dar el salto al terreno de juego online. En este punto hay que destacar la IA de los bots controlados por la consola, adaptable a la habilidad del jugador (y que además responden a un sencillo sistema de órdenes) que logra mantener viva la llama de Unreal para las partidas en solitario. El hecho de poder jugar con otro amigo a pantalla partida cada una de estas misiones, o en el mismo modo online, sin que haya un pequeño atisbo de parón en la estabilidad de imagen también son detalles a tener muy en cuenta.

Estrategia

Aquí las ´pachangas´ se desarrollan en los 6 modos de juego presentes, que resumiendo son: Deathmatch (molerse a palos entre todos), Team Deathmatch (hacer esto último pero por equipos), 1 contra 1, Capturar la bandera (ensalada de plomo con una bandera por equipo y vehículos de todo tipo) y el fantástico modo guerra, que nos hace ir conquistando esferas enemigas a base de plomo, mientras defendemos las nuestras, hasta llegar a la base



Este es Reaper, el carismático protagonista del modo historia de Unreal Tournament III.

La alternativa más fresquita a una tarde de verano en la piscina

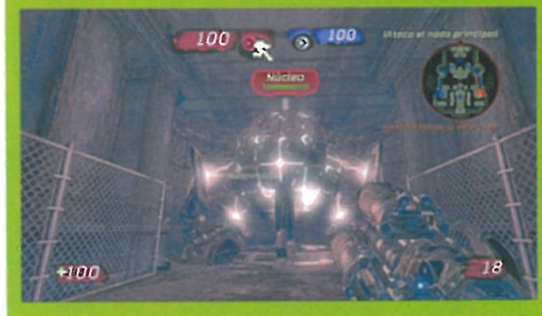
enemiga y reventarla con nuestros disparos. La clave del éxito siempre radica en coordinarse con los colegas, tener unos reflejos rápidos como el rayo y saber en que momentos y que vehículos utilizar.
Por otro lado, tenemos que confesar que no somos unos asiduos jugadores de esta saga y que, por ello, el mayor cambio que hemos percibido es la enorme importancia de los vehículos en los escenarios grandes. Los hay de todas las clases: de tierra, de aire, grande, pequeños, enormes... Van desde deslizadores a rápidos coches, sin dejarnos en el tintero naves voladores o la increíble Juggernaut,



MODOS DE JUEGO

PARTIÉNDOTE LOS PIÑOS

Unreal Tournament III incluye los típicos modos de juego que todo shooter que se precie tiene que llevar. Es decir, todos contra todos, todos contra todos por equipos, duelo y capturar la bandera. Junto a estos se encuentran un par de joyas que merecen ser destacadas.



GUERRA

O lo que es lo mismo, lucha por proteger tu orbe de energía e intenta conquistar y destruir las de tus rivales. Suele haber vehículos, aunque la clave del éxito radica en no desproteger las orbes anteriores, mientras se ataca al siguiente objetivo.

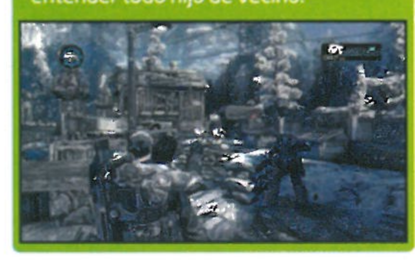


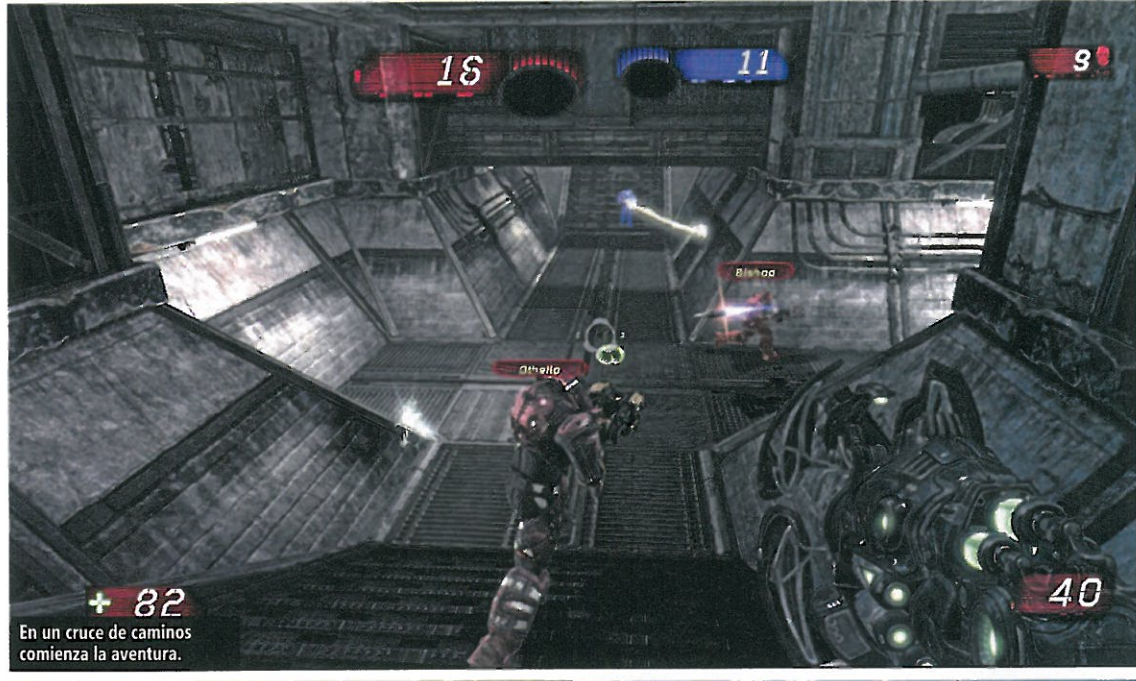
BANDERA CON VEHÍCULOS

Una hemorragia de diversión. Sigue el mismo mecanismo de coger la bandera rival y llevarla a la base, pero multiplica la intensidad de cada carrera por el número de misiles que pueden disparar los tanques o los jeeps. Perfecto para grandes grupos de jugadores.

GOW 2 EN UT3

Los chicos de Epic están preparando un juego llamado *Gears of War 2*. ¿Os suena? Seguro que sí, y que además lo estáis esperando con tantas ansias como nosotros. Por eso han incluido un documental sobre el modo multijugador y las novedades que éste contendrá. No queremos estropearos las sorpresas que revela. Aunque para los que no sepan inglés, estas seguirán siendo una incógnita que ni Grissom será capaz de resolver. Se han olvidado poner unos subtitulos como dios manda para que lo pueda entender todo hijo de vecino.





En un cruce de caminos comienza la aventura.



Los rayos láser nunca pasarán de moda.



Algunos vehículos tienen escudos de energía.

una fortaleza rodante con más potencia de fuego que el arsenal de varios pequeños países juntos y revueltos. La gran mayoría pueden cargar con más de un ocupante y de su uso depende en gran medida quien se alzará con la victoria.
Otros escenarios están presididos por estrechos pasillos en los que el único medio de locomoción posible es el archiconocido coche de San Fernando, "un ratito a pie y otro andando." No por ser más pequeños resultan más simples, más bien todo lo contrario, puesto que en estos la estrategia cobra una importancia mucho mayor. Así, poco a poco se llena una completísima lista de mapas hasta llegar a los dieciseis disponibles, que incluye cinco diseñados específicamente para nuestra consola, además de todas las descargas creadas por la gente de Epic existentes en la PStore.

Personajes extra

Otro de los pequeños añadidos que recibimos como compensación por el retraso de más de seis meses es un par de personajes extra para personalizar un poquito más aún nuestro avatar antes de saltar a la arena a reventar cabezas. De igual modo, la pantalla partida antes mencionada también la encontraremos únicamente en nuestra versión, lo que la convierte en la más completa de cuantas existen, por encima incluso de la versión para ordenadores. Aunque lo hace de nuestro Unreal Tournament III la mejor versión existente es la fluidez de las partidas online, obra y gracia de del nunca lo suficientemente alabado, Xbox Live.
Una verdadera pena que el modo historia no este tan ´currado´ como su vertiente online. Aun a pesar de ello, Unreal Tournament III se convierte en uno de los candidatos perfectos a shooter del año y en la alternativa más interesante a pasarse una tarde de verano tirado en la piscina para ligar bronce... Y lo que no es bronce. Que dicen que esta temporada estival se va a llevar el blanco mortecino, típico de los sótanos sombríos y fresquetes en los que los jugones damos rienda suelta al vicio.

XBOX LIVE

Hasta 16 colegas pueden pasar la tarde (o la noche) con su amplia variedad de modos de juego. Además, por obra y gracia de Xbox Live, la estabilidad de las partidas roza la perfección. Esperamos noticias sobre la inclusión de mods creados por los usuarios.





XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Control perfecto
- ✓ Velocidad endiablada
- ✓ Cero lag
- ✓ Jugabilidad variada
- ✗ Para un sólo jugador, cansa

PUNTUACIÓN Esquivando la metralla... **8,7**

»Detalles

En la calle: A LA VENTA

Edita: Atari
Des: Eden Studios
Jugadores: 1
Online: No tiene
A tu manera: Crea tus propias armas.

MÁS en **xbox.com**

Alone in the Dark

Tan oscuro que los programadores se han perdido por el camino

OXM Xcast

AUTOR:



Dice la leyenda que en cualquier callejón oscuro puede estar escondido el mal elemental, buscando su próxima presa. Una nueva alma que llevar al infierno para preparar su triunfal retorno a la tierra de los vivos, lugar que nunca debió abandonar el bien llamado Príncipe de las tinieblas.

Este retorno tendrá lugar en el neoyorquino parque de Central Park, el pulmón de la ciudad de los rascacielos que, por lo visto, oculta muchos más secretos de los que pudiera parecer a simple vista. O al menos eso es lo que

Edward Carnby vuelve a luchar contra la más negra oscuridad

ha pensado la gente de Eden Studios a la hora de desarrollar su última obra, *Alone in the Dark*. Un survival horror, que trata de renovar los cimientos del género de los juegos de pasar miedo con unas dosis extra de acción y ciertos toques únicos, que desde que vimos el juego hace unos meses nos han hecho girar la cabeza, esperando tener la oportunidad de probar la versión final de esta entrega de las aventuras de Edward Carnby. Y la verdad es que, con cierto pesar, hay que decir que al pobrecito Eduardo le van a pintar las cosas mucho más ´negras´ de lo que esperábamos, y no precisamente porque la oscuridad sea la nota dominante durante todo el juego. Si bien es cierto que cumple algunas de sus ´promesas electorales´, como la de ofrecer una historia intensa y cierta evolución en la manera de jugar, falla vilmente en otras áreas en las que no esperábamos un patinazo de estas características. Básicamente se trata de un juego de avanzar hacia delante (primer mazazo, esperábamos poder explorar Central Park a nuestro antojo), mientras acabamos con lo que se cruce en nuestro camino y tenga cicatrices recorriendo su cuerpo. Esto, intercalado con algunos retos para ejercitar materia gris, forma el nucléo de *Alone in the Dark*. No suena del todo mal, pero podría decirse incluso que, en cierto ▶▶

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un survival horror con muchas dosis de acción.	Una aventura clásica adaptada a la actualidad.	Gente que suspira por las emociones fuertes.


Los zombies de Central Park muestran unas extrañas cicatrices en su cuerpo.

UNA HISTORIA DE MIEDO

Puede que el mayor acierto de esta entrega de la saga *Alone in the Dark* sea su historia, que nos lleva a través de un Nueva York devastado por la oscuridad, hasta llegar a un lugar donde las leyendas son el pan de cada día, Central Park. La acción se desarrolla tanto a pie como en coche, aunque predominan los paseos a la luz de la luna. Las claves para desvelar los misterios que se esconden residen dentro del propio parque, que es mucho más de lo que parece , y en las curtidas manos del detective paranormal Edward Carnby, un habitual de esta saga, aunque ni el mismo lo sepa, puesto que al principio de la aventura no recuerda ni su propio nombre. Más misterios que añadir a la saca de los descubrimientos sorprendentes.

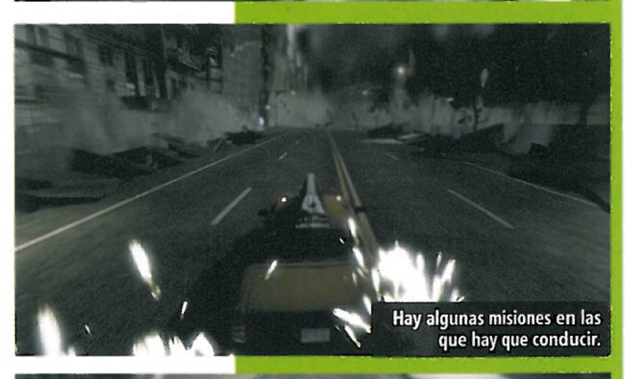
modo, se han cavado su propia tumba, creando unas expectativas tan altas que con el juego en las manos, nos hacen ver a *Alone in the Dark* como un deprimente ´quiero y no puedo´.

Es un continuo quiero y no puedo

El infierno en la Tierra

Pero vayamos por partes. La historia nos presenta al protagonista de todas las anteriores entregas, en medio de un caos de dimensiones casi bíblicas. En un principio, él no tiene ni idea de la ´fiesta´ que hay montada. De hecho, no sabe ni siquiera su nombre, despertándose en un hotel y secuestrado por una extraña secta adoradora de Dios sabe que súcubo del averno. A partir de ese punto, los hechos van desarrollándose a trompicones: conocer a la fémina de la historia, recibir una extraña piedra de poder, la huida hacia Central Park en coche...Y desde ahí, al infierno en la tierra. Todo, presentado en forma de episodios al más puro estilo televisivo, con una duración de aproximadamente 40 minutos cada uno, con su final que nos deja pensando "¿pero qué es esto?", al estilo de Perdidos y con un "en episodios anteriores..." cada vez que cargamos partida. Además, la trama está bastante bien hilada y la gente de Eden Studios ha creado un ingenioso sistema para poder avanzar, o incluso saltar, de episodio en episodio si nos aburrimos. Vamos, el paraíso para los amantes del zapping y los jugadores menos hábiles.

Uno de los problemas que nos encontramos vendría inmediatamente después de dar nuestros primeros pasos con el mando en las manos, y tiene que ver con el diseño de *Alone in the Dark*. Esperábamos más exploración y sustos y menos disparos y enemigos absurdos. Además, estos últimos pecan de dos cosas, primero de nombres absurdo: Humanz,


Hay algunas misiones en las que hay que conducir.


No te fíes de nadie, y menos de estos fanáticos adoradores.

"La única manera de acabar con los enemigos es con fuego"

Vampirz y Ratz (la zeta es la nueva A, está de moda) y segundo, de poco variados. Además mueren únicamente con el fuego. Esto da lugar a situaciones absurdas, como acabar persiguiendo a estos sucedáneos de zombis con una silla ardiendo durante varios segundos, en plan corre que te pillo. De hecho, las balas de nuestra pistola no les hacen más que cosquillas, a no ser que las empapemos de algún material inflamable y las disparemos a la cicatriz de los malos.

Al menos permite ser creativo con la manera de crear fuego, con cócteles molotov, sprays incendiarios, bombas, cinta adhesiva para unir varios elementos... El problema de esta idea es que el sistema de menús es menos útil que un mechero para submarinistas. Usa los espacios de nuestra chaqueta (un elemento muy atractivo y realista a priori) y para combinar elementos no se para la acción, con lo que mientras creamos una bomba, lo más normal es que los enemigos acaben haciéndo un tatuaje de cicatriz al bueno de Edward. Además, la navegación por los distintos bolsillos es capaz de poner nervioso a un torero por lo poco precisa que resulta.

Luego vendría la colección de fallos de programación que impiden disfrutar de la aventura como se debiera. Por ejemplo, no han sido ni una ni dos veces las que nos hemos visto obligados a repetir capítulo por culpa de que nuestro coche se quedara atascado porque sí, una puerta no quisiera abrirse ni a tiros o que simplemente muriéramos, porque al juego se le ponía entre bit y bit, sin recibir más daño que el de nuestro orgullo... Parece, por momentos, que los desarrolladores tenían prisa por sacar el juego, y se olvidaron de probarlo como se debe.



Utilizar el fuego o la electricidad servirá para resolver diferentes puzzles.



Justo lo contrario que parece indicar el apartado técnico, que ralla a una gran altura desde el primer segundo de juego hasta que acaba la aventura (aunque con un final malo, malo, malo, de los de tirar de los pelos a los guionistas hasta que les salga melena). El diseño de los personajes y su animación son capaces de sorprender en ocasiones, y el cuidado puesto en el diseño de cada escenario es digno de mención. Bien es cierto que hay pequeños fallos, con algunas texturas para olvidar, pero detalles como el aspecto y comportamiento del fuego nos hacen olvidar estas mínimas taras. Donde no hay ´pero´ es en el apartado sonoro, con un buen doblaje al castellano y una banda sonora que nos ha hecho gritar como niños pequeños buscando el monstruo de debajo de su cama. Y que contribuye sobremanera a crear una atmósfera sobrecogedora, que por momentos ácojona´ y que otros juegos de miedo con mejor suerte y menos fallos ya



Central Park tiene bastantes edificios que habrá que explorar por completo.



La vista en tercera persona es la más útil, aunque para disparar no sirve.

"El apartado técnico es lo mejor del juego"


XBOX 360 LIVE

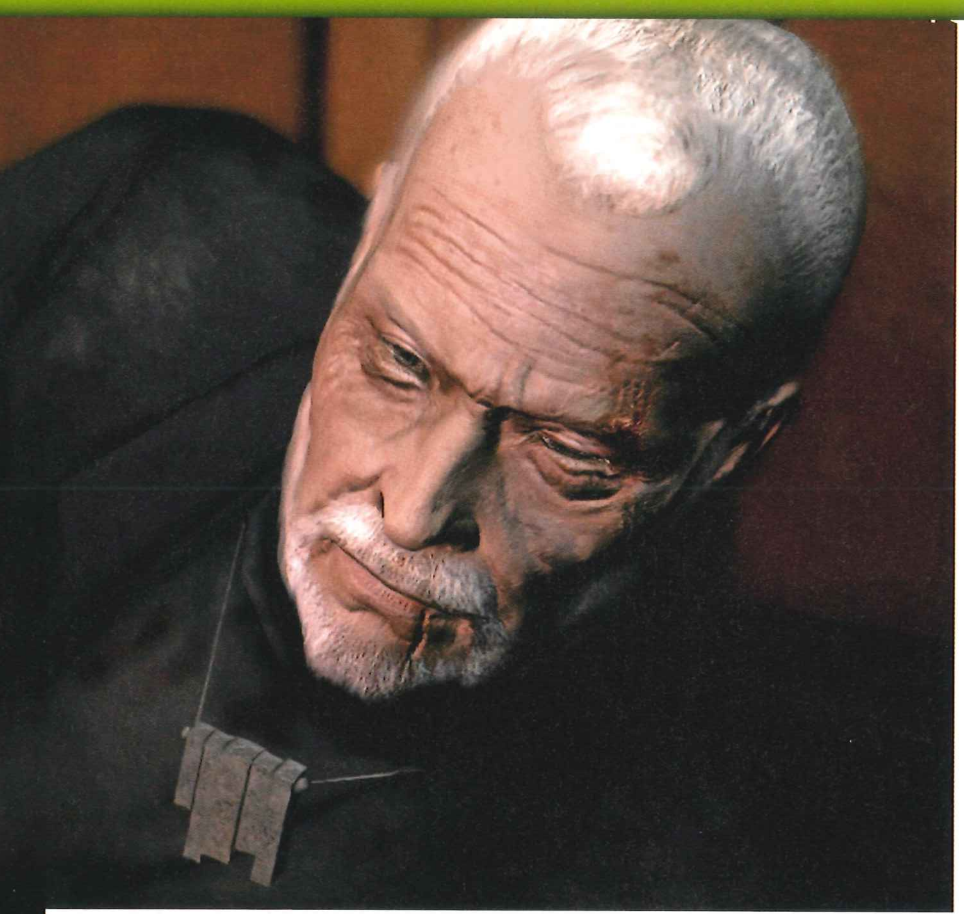
querrían para sí.
El carnaval de decepciones de ***Alone in the Dark*** continúa con el sistema de control del personaje principal. Para empezar, es poco menos que incómodo y obliga al jugador a cambiar continuamente de una primera persona imprecisa, usada para disparar, a la visión desde la espalda del personaje, usada para resolver puzzles y atacar cuerpo a cuerpo y que hace que la palabra incómodo cobre una nueva dimensión. Ni siquiera la disposición de los botones está a la altura de lo esperado. Un buen ejemplo sería el uso del botón A. ¿Quieres encender la linterna?, dale al A. ¿Quieres coger algo del suelo?, dale al botón A. ¿Quieres abrir una puerta?, pulsa el A, el verde para más señas. ¿Y para correr más? Adivinad qué botón hay que usar... Esto acaba consiguiendo que cuando queremos coger algo terminemos encendiendo la linterna o corriendo por la estancia. Y que eso pase suele tener funestas consecuencias para Edward Carnby. Todos estos fallos tapan los aciertos en la mecánica de juego. De hecho si la lista de fallos no fuera casi tan larga como el Quijote, estaríamos ante un título interesante, que presenta muy buenas ideas respecto a la manipulación del fuego y la física de todo cuanto entra en pantalla. Con una buena mezcla de tiros y uso de sesera, pues cuenta con puzzles realmente imaginativos y unas posibilidades de interacción con los escenarios casi infinitas

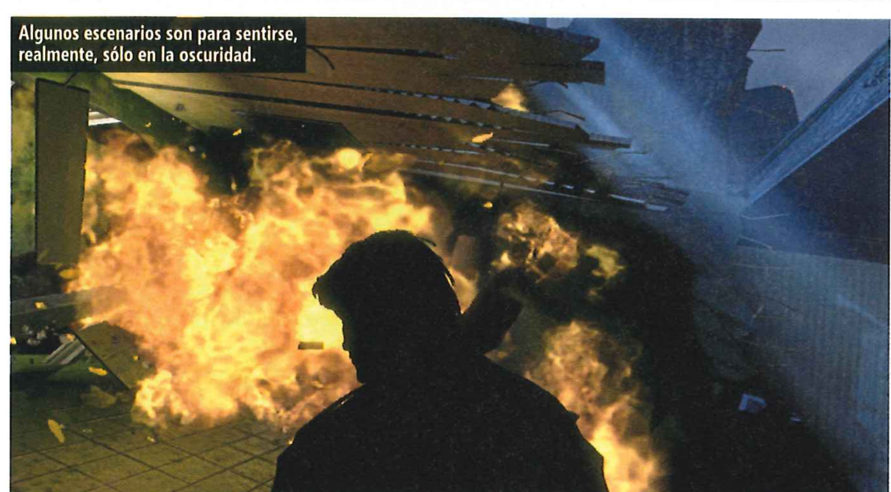
Conduciendo por el parque

Pero es que, por no acertar, ni siquiera las secciones de conducción están a la altura. Lo que es contradictorio, ya que echando la vista atrás vemos que Eden Studios fueron los encargados de crear *Test Drive Unlimited*, un extraordinario juego de carreras para nuestra flamante consola blanca. Pues bien, parece que han desaprendido todo, empezando por el hecho de usar cajas de cartón con apariencia de coches (al menos es lo que parece que conduzcamos) para ***Alone in the Dark***, y que hace de estas partes algo más parecido al ensayo-error que a una trepidante persecución hollywoodiense, convirtiendo a estas partes en algo más cercano a la tortura china de meter astillas y palillos debajo de las uñas de las manos y pies que a algo verdaderamente emocionante. Son tan sólo tres secciones, una al principio, otra aproximadamente por la mitad y otra al final, pero la aventura es tan corta que parece que casi sean casi seguidas. Ni siquiera es demasiado



"El sistema de control no está a la altura de las expectativas creadas"




Algunos escenarios son para sentirse, realmente, sólo en la oscuridad.



DETALLES DE CALIDAD

El menú al estilo DVD que aparece al pausar el juego es la mejor manera de ver lo que pasa al final de *Alone in the Dark* sin sufrir las zonas más aburridas del juego. Puedes retroceder o avanzar dentro del mismo capítulo de la historia, o ir a la siguiente escena y ver un pequeño resumen de todo lo acontecido en las partes que te has saltado. Eso sí, si haces esto olvídate de recibir un solo punto de logros.



El menú en la chaqueta es una buena idea, aunque mal llevada. A un lado hay elementos pequeños y al otro botellas y sprays. En cualquier momento se pueden combinar elementos de ambos lados para formar armas más destructivas. Además se pueden crear atajos para acceder a una determinada selección de objetos sin tener que mirar en los bolsillos de nuestro héroe.



Una vez que avancemos un poco en la aventura, recibiremos una PDA, que funciona como agenda, teléfono y como útil GPS . Se tratade poco más que el típico mapa con algunos lugares relevantes señalizados, pero a su vez sirve teléfono para recibir mensajes y como archivo para guardar aquellos detalles importante que vayamos descubriendo durante la aventura.



Cualquier objeto sirve, pero para acabar con ellos hay que hacerlos arder.



rejugable, puesto que una vez que hayamos desvelado los misterios, no quedará nada más por ver, con lo que el juego volverá muy rápidamente a la estantería para coger polvo o a la sección de juegos de segunda mano de la tienda de la esquina.

Esperábamos que corriera mejor suerte. De hecho, teníamos puestas grandes esperanzas en el título de Eden Studios (OXM Maeso vino de Nueva York que se le hacía el culo Pepsi-Cola con ***Alone in the Dark***). Tan sólo el excesivo celo por parte de Atari en mostrar una beta previa nos hacía pensar en la decepción que ha resultado ser. Y es que, cuando las compañías esperan a tener un juego en la calle para que las revistas lo vean, suele ser una muy mala señal. Ríete tu de las señales de humo de los indios. Sabemos que en las capturas todo tiene una pinta muy buena, lo corroboramos sin pudor alguno. También reconocemos que tiene algunas buenas ideas, que se explotarán en una posible segunda parte (al menos, ésa era la idea de David Nadal, director de desarrollo de ***Alone in the Dark***), pero el resultado, en esta ocasión, decepciona principalmente por tener un sistema de control malo, una duración demasiado escasa y porque parece que está a medio pulir, con la cantidad de fallos de programación que pueblan cada uno de los televisivos episodios de la aventura.

Lo que nos ha quedado claro es que no es malo del todo. Pero, si lo que quieres es un show televisivo, mejor engancharse a Perdidos, Héroes, Dexter u otras grandes series que pueblan las parrillas de las grandes cadenas de nuestro país. Y es que si de una cosa no nos podemos quejar los usuarios de Xbox 360 es de tener muchas y muy buenas aventuras de acción dentro de nuestro catálogo.




DENIM
ATTRACTION
Rock in Rio
MADRID
POR UN MUNDO MEJOR
EXPO
ZARA
GOZA
2008
SÓLO EN
El Corte Inglés
EASY WEAR pantalón pirata con cinturón 29,90€. EASY WEAR Pichi denim 36€.
GREEN COAST pantalón pitillo 35,90€. EASY WEAR pantalón regular stone wash en gris 39,90€.
www.elcorteingles.es

»Detalles

Edita: Atari
Desarrolla: Traveller's Tales
Jugadores: 1-2
Online: No tiene
A tu manera: Juega con 20 personajes

En la calle YA

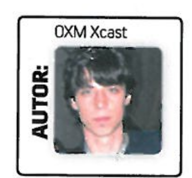
MÁS en xbox.com

¿Sabías que?
SIETE ES EL NÚMERO
La saga de Narnia cuenta con siete títulos, pero los hermanos Pevensie salen sólo en cinco.

Las Crónicas de Narnia
El Príncipe Caspian

Reclama el trono junto a tus hijos o muere en el intento

AUTOR: OXM Xcast



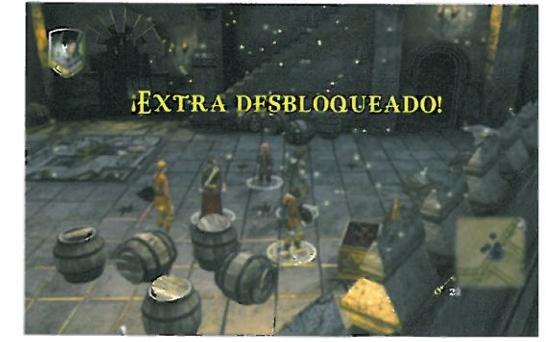
Para quien haya estado metido en un búnker: Narnia es un país fabuloso, con faunos y animales que hablan, salido de la mente de C. S. Lewis y plasmado, en primer lugar, en una serie de libros. Años más tarde, uno de esos libros se convirtió en una primera película, *El León, la Bruja y el Armario*, y ahora nos ha llegado la segunda entrega, protagonizada por un caballero de reluciente armadura, como en las historias medievales, sólo que con nombre pijo: Príncipe Caspian.

El juego calca la fórmula libro-peli-juego, creando una aventura de las etiquetadas "para toda la familia", repleta de puzles de ir de un lado para otro, como alma que lleva el diablo, peleas de combos a lo machacabotones y ligeros toques de aventura para que la cosa no se haga aburrida. Funciona, en cierta manera, sobre todo por el saber hacer de la gente de Traveller´s Tales, responsables de los juegos LEGO. Donde comienza a fallar es cuando vamos avanzando y descubrimos que las únicas novedades se encuentran en controlar más y más personajes, hasta llegar a los 20, y que la acción es básicamente, siempre igual. Si eres un fan de la peli, obviamente esto te va a importar tanto como un Chupa-Chups de menta, pero la cosa llega a tales extremos que hay partes en las que se llega a reutilizar un vídeo hasta cinco veces, por tener que hacer la misma tarea en ▶▶

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Una aventura basada en una peli de éxito	Cualquier juego de Lego anterior	La muchachada y fans de Narnia

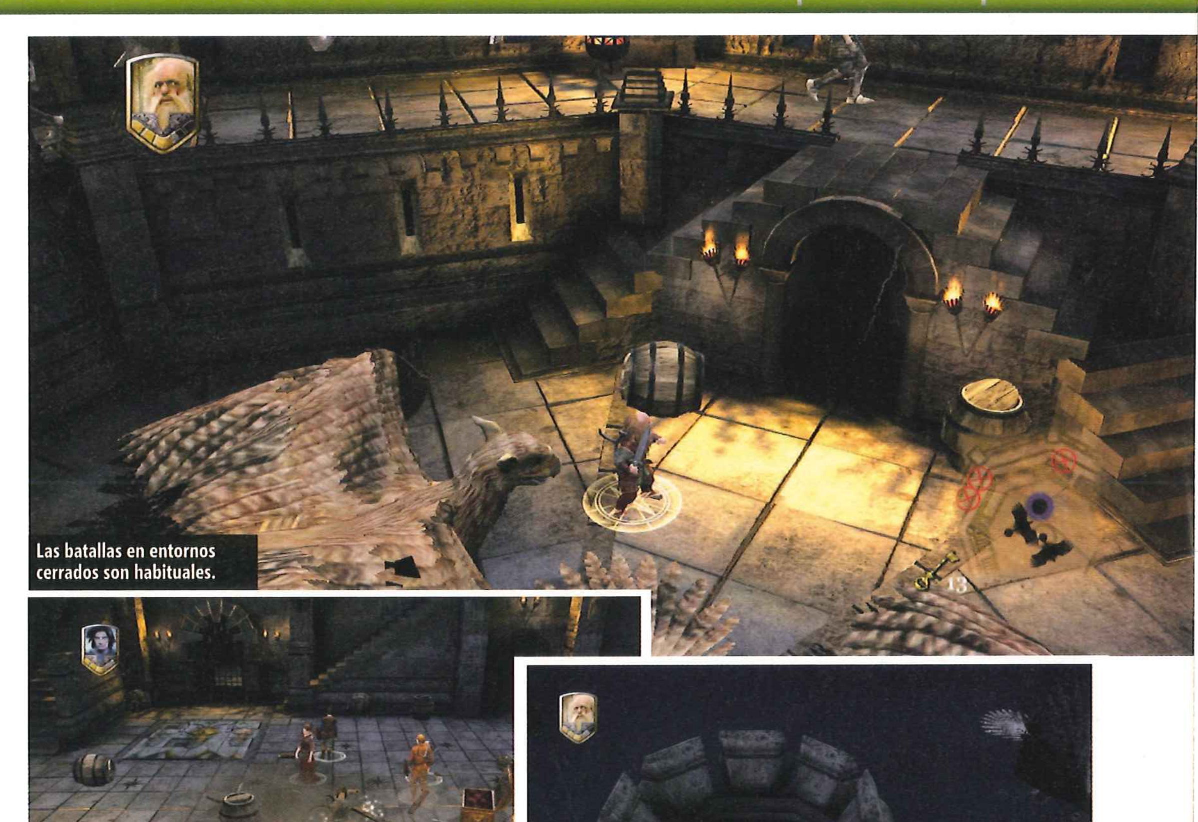




dicho número de ocasiones. Además, los personajes no ofrecen ningún tipo de evolución en sus habilidades ni movimientos, lo que convierte la aventura en un repetir los mismos puzles y acciones hasta la extenuación.
Ni siquiera la duración de la aventura es algo destacable, pues tan sólo cuenta con seis misiones (una creada expresamente para la ocasión), y los extras para volver a jugarlo no son algo demasiado interesante. Además, en el plano técnico se queda en una adaptación de la versión que funciona en la consola más ´pobre´

Es fácil de jugar y divertido

del mercado, la PS2, con lo que no hace ni medio sudar a nuestras flamantes Xbox 360 de última generación. Al menos, el doblaje al castellano está a la altura de lo esperado y la banda sonora mantiene el nivel que se espera de una superproducción de la meca del cine.
Por suerte, Las Crónicas de Narnia: el Principe Caspian se guarda un as bajo la manga: su modo cooperativo. No es que presente modos de juego revolucionario, más bien lo contrario, sino que esta opción es endiabladamente divertida. Obliga a los jugadores a colaborar y a ayudarse, aligerando lo cargante que puede llegar a resultar en algún momento. Por desgracia, sólo está disponible de manera local, sin opciones de echar mano de uno o más colegas de Xbox Live, lo que reduce sus posibilidades de llegar a las masas ansiosas. Aunque la verdad es que, teniendo en cuenta el público al que va dirigido —gente joven, sobre todo—, el juego es casi perfecto, ofreciendo acción y aventura para todos los públicos (sobre todo, a los más pequeños), con una dificultad un tanto escasa.
Es el complemento perfecto para todos los que salgan del cine soñando con Narnia y sus criaturas de fantasía...y además es la excusa perfecta para que padres compartan ratos de ocio electrónico con sus hijos sin miedo a sentirse culpables por tener un juguete en las manos... Si es que todavía queda alguien que considere a las consolas como simples juguetes.


Las batallas en entornos cerrados son habituales.

Hay un sinfín de ítems con los que conseguir tesoros.

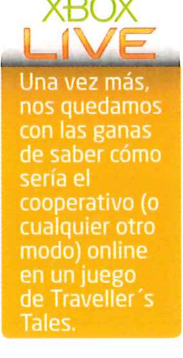
Sigue el mapa. No te pierdas en el mundo de Narnia.

CONVERSIÓN

Hemos disfrutado de múltiples adaptaciones cinematográficas hasta la fecha, pero pocas han sido tan fieles como la que nos ocupa en estas líneas. Prácticamente cada personaje importante que aparece en la versión fílmica sale en el juego. Desde el ratoncito Reepicheet hasta toda suerte de criaturas mitológicas, pasando cómo no, por los hermanos Pevensie. Como curiosidad hay que destacar que los chicos de Traveller´s Tales se han sacado de la manga una primera misión, basada en la conquista de Cair Paravel por parte de los malvados Telmarinos.




El juego cooperativo es de lo mejor del título.





Detalles

XBOX 360

COMMAND & CONQUER KANE'S WRATH

En la calle **A LA VENTA**

Edita: Electronic Arts
Des: EA Games
Jugadores: 1
Online: 1-4
A tu manera: Crea tus propias armas.

MÁS en **xbox.com**

Command & Conquer 3: Kane's Wrath

Estar del lado de los malos mola, si Kane es el jefe

OXM XCast
AUTOR:



El mundo del PC tiene estas cosas de las expansiones. Añaden contenidos y hacen que a los fans de una saga se les haga el culo pepitoria pensando en nuevas misiones para su juego preferido. Ahora ese mundo llega a Xbox 360.

EN UN PISPÁS

¿Qué es? La expansión del mejor juego de estrategia de 360.

Se parece a... Command & Conquer 3 es su claro referente.

¿Para quién? Aquellos que les guste pensar antes de actuar.

Aunque con una pequeña salvedad, que agradecemos hasta lo más profundo de nuestras almas: no hace falta el juego original para jugar a esta expansión. El resto sigue intacto. Nos referimos a la mecánica de juego y al apartado técnico, que rallan en ambos los casos un gran nivel. Siendo sus puntos álgidos las batallas rápidas, cuando las cosas van más calmadas... Digamos que simplemente pierde fuelle.
Si acaso, todo es mejorado de una manera sutil. Añadiendo un hilo argumental centrado en el carismático personaje de Kane que nos habla en el más perfecto inglés (en PC ha debido hacer un curso rápido de español, por que está doblado). Este modo historia nos lleva por 13 misiones algo inconexas, mientras peleamos las fuerzas enemigas. Los aficionados de la saga verán muchos de los huecos de la historia finalmente completados. El resto nos quedaremos con cara de tontos en más de una ocasión.
Por suerte, los ´juguetes explosivos´ disponibles se han aumentado, gracias sobre todo a la aparición de nuevas facciones en la guerra, que hacen de Kane´s Wrath una experiencia mucho más variada.
A esto también contribuyen el resto

LAS FACCIONES EN LIZA

Los ejércitos que se dan cita en Kane's Wrath alcanzan la meteórica cifra de 9, récord para un juego de estas características. Responden a los nombres de:

GDI: Los chicos buenos, nuestros enemigos más importantes.
NOD: El ejército del calvete de Kane. Los mejores en la guerra de guerrillas.
Scrin: Alienígenas venidos a la tierra en busca de tiberio. Los más avanzados.
Garras de Acero: Facción separada del NOD, con una gran potencia de fuego.
Mano Negra: Una facción religiosa que evita usar máquinas y camuflajes.
ZOCOM: Veteranos de guerra con armaduras resistentes al tiberio.
Señalados de Kane: Ciborgs que usan la fuerza bruta y los ataques masivos.
Reaper-17: Aliens con convicciones religiosas que les evitan usar el control mental y los ataques aéreos.
Traveler-59: La facción Alien opuesta a los Reaper en cuanto a habilidades.












Cada facción tiene sus propias armas y habilidades únicas.


Las praderas nunca volverán a ser lo mismo tras la batalla de lásers.


Abajo, a la derecha, la furgoneta del futuro del equipo A.

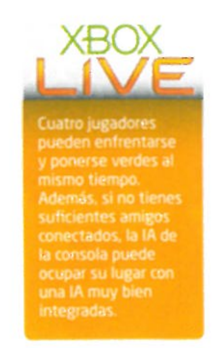
de modos de juego incluidos, donde destacan los retos de Kane, 10 misiones en las que el antihéroe de la saga propone retos de los más variado al jugador. Se acaban pronto, pero son más divertidos que las castañuelas, mientras dura. Le acompañaría el modo escaramuza, donde nos enfrentaremos a cuatro rivales en todos los escenarios, que incluía el juego original y unos pocos más hasta alcanzar la cifra de 52 mapas. En ellos podremos jugar con hasta 4 rivales, ya sean controlados por la IA o con amigos, a través de Xbox Live, por lo que este modo acaba siendo el principal atractivo tras un par de semanas de juego.

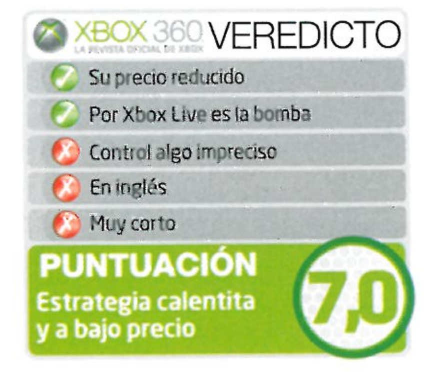
El sistema de control se ha mejorado sensiblemente, sustituyendo la barra lateral por una rueda de órdenes mucho más ágil en los momentos apurados. En general, el sistema

Un buen pack de expansión, en inglés

de control está llevado a la perfección, pero falla en la selección de pequeñas unidades, haciendo perder unos segundos preciosos cuando estamos en medio de la batalla.

Los problemas de 'framerate' se han solucionado casi totalmente, mejorando mucho el rendimiento de Command & Conquer 3, y redondeando un buen pack de expansión, que además tiene un precio más que interesante. Una pena lo del idioma...





Detalles

En la calle 27 JUN

Edita: SEGA
Desarrolla: Edge of Reality
Jugadores: 1
Online: No tiene
A tu manera: Tu propio Hulk

MÁS en xbox.com

¿Sabías que?

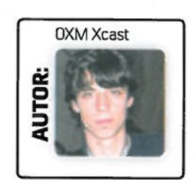
HULK ERA GRIS

Un error al colorear el primer número hizo que tuviera un color en cada página. Al final se quedó con el verde esmeralda.

El Increíble Hulk

La venganza del héroe más verde del cómic

AUTOR: OXM Xcast



El héroe salido de la mente del mítico Stan Lee y de Jack Kirby da para mucho. Prueba de ello es que han pasado 46 años desde que fue creado y todavía nos sigue haciendo gracia que, cuando un científico llamado Bruce Banner se cabree, se convierta en una masa enorme de músculos verdosos y tenga la imperiosa necesidad de destrozar todo lo que pilla en su camino, cachorritos y tiernos gatitos incluidos.

Más raro es cuando nos damos cuenta del nulo carisma del personaje, con frases míticas (sarcasmo), como "Hulk matar" o la aún más inspirada "Hulk destruir". Sí, lo habéis adivinado. No nos hace demasiada gracia este superhéroe. Quizás sea por culpa de la primera película, más aburrida que contar copos de nieve, o porque sus videojuegos acaban siendo un verdadero reflejo de la personalidad del sujeto que lo protagoniza: matar y destruir. El caso es que ya tenemos ante nosotros la segunda película del personaje, con Edward Norton haciendo de bicho verde. Le acompaña el correspondiente juego, basado en la licencia, que no sigue precisamente al pie de la letra el argumento, pero sí que captura el espíritu del engendro verde. Ese es básicamente el problema con este juego, de Edge of Reality, un beat´em up de la vieja escuela, en el que nuestra única preocupación es ver cuántas yoyas damos a los malos y cuántos objetos destruimos. Vamos, que le falta ´chicha´por

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Un 'destruye todo lo que pilles por medio a saco'.	Cuando eras peque y te enfadabas con tu sombra	Fans de Hulk y gente con exceso de agresividad





todas partes y donde lo mejor que podemos decir es que se controla bien. Todas sus misiones se acaban volviendo repetitivas demasiado pronto, con un continuo machaque de mando para destruir los grupos de insípidos enemigos que salen a nuestro paso. Las misiones extra y los minijuegos no acaban de acertar con la tecla correcta y en algunos momentos llega a parecer una copia un tanto burda del excelente Crackdown. Ni siquiera la historia consigue añadir un poco de interés al juego, que acaba cansando a pesar de ofrecernos la ciudad de Nueva York, completamente abierta para nuestros paseos y peleíllas.

Verde, que te quiero verde

Éste sería el momento perfecto para meter algunos chistes sobre el color del protagonista, como que su apartado técnico está un poco verde, sólo dando la talla en el modelado del personaje principal, pero repleto de pequeños grandes fallos que lastran una apariencia ya de por sí un tanto mediocre. Ni siquiera pensando en

Sin duda, un título fácil de jugar

verde, como decía el eslogan de una marca de cervezas, acabamos de verle la gracia. No se salva ni el apartado sonoro, con un doblaje al castellano tan sólo correcto, y un puñado de efectos sonoros, que bien podrían oírse en un juego de hace 5 ó 6 años, pero no a estas alturas, con lo caro que está el pescao y la leche. Quién sabe, lo mismo los chicos de Sega se encomendaron al color verde-esperanza, a ver si con la misma fórmula del anterior juego de Hulk, Ultimate Destruction, la cosa funcionaba. Pero ni por esas. Para ser justos hay que decir que en muy pequeñas dosis el juego no decepciona, convirtiéndose en una buena opción para cuando llegamos del curro más cabreados que otra cosa y nos apetece ensañarnos con algo. Los fans del personaje no se sentirán tampoco decepcionados, ya que además contiene una gran cantidad de extras, de esos que sólo disfrutan de verdad los fans. El resto de jugadores que gustan de aventuras más elaboradas deben huir de este juego, porque...¡ no está hecho para ellos.



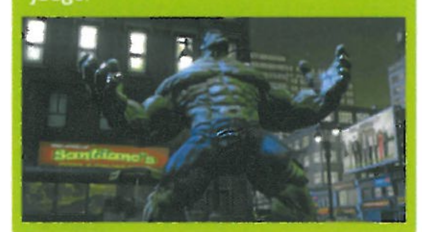
El enemigo es grande, pero Hulk tiene más músculos.

Como le dirían a Rocky, ¡castígale el hígado!

Nada como incrustar enemigos en un edificio.

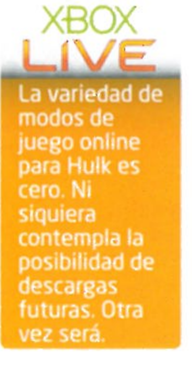
PARA FANS

Los que más van a disfrutar de las aventuras del amigo verdoso son los que han devorado sus cómics o aquellos que esperaban con ansia cada una de las películas. Para ellos hay una gran cantidad de material desbloqueable, que va desde nuevos skins para el mutante, hasta portadas de los mejores números jamás lanzados, sin olvidar extras como bocetos originales y ese tipo de curiosidades que tanto gustan a las masas ansiosas. Una pena que no hayan metido un buen modo cooperativo entre esos extras. Habría hecho subir enteros la diversión del juego.



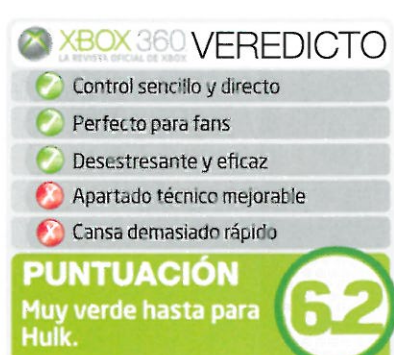


Hulk las suelta como panes.



XBOX LIVE

La variedad de modos de juego online para Hulk es cero. Ni siquiera contempla la posibilidad de descargas futuras. Otra vez será.



XBOX 360 VEREDICTO

- Control sencillo y directo
- Perfecto para fans
- Desestresante y eficaz
- Apartado técnico mejorable
- Cansa demasiado rápido

PUNTUACIÓN 6.2

Muy verde hasta para Hulk.

Detalles

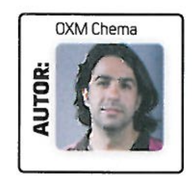
En la calle **JULIO**

Edita: THQ
Des: Heavy Iron
Jugadores: 1-4
Online: No
A tu manera: Busca contenido extra.

MÁS en xbox.com

Wall·E

Salvar el mundo con dos robots y un montón de puzles



Como en tantas ocasiones, Wall•E no llega a sacar partido a la gran licencia cinematográfica con que se encuentra. Aprovechando el tirón de la promoción de la película se venderá a patadas.

Sin embargo, la ecológica historia de este robot, encargado de liberar de basura un planeta que los humanos nos hemos encargado de ensuciar durante los próximos 800 años, no llega a enganchar del todo. Sólo existe un momento. Durante la mayor parte del juego tendremos que manejar a Wall•E, un tosco robot con una serie de habilidades que servirán para solcionar puzzles clásicos de balanzas, palancas y demás. Sin embargo, en determinados puntos se pondrá a nuestro alcance la posibilidad de manejar a EVE, el robot femenino que acompaña a nuestro protagonista durante la mayor parte de la historia. Sus movimientos son mucho más fluidos. De hecho, es capaz de volar y hace que sintamos unos instantes de emoción. Todo se difumina y se vuelve, de nuevo, aburrido, cuando notamos que esos puzles los hemos resuelto demasiadas veces. Es repetitivo, pero claro, si nos fijamos en el público que puede llegar a comprar un título como éste nos damos cuenta que quizá, simplemente, está balanceado al nivel de dificultad de un niño de ocho años. Quizá sólo sea eso. Obviamente, no cuenta con apartado online, pero sí con un divertido multijugador a pantalla partida que nos vuelve a lanzar el mismo mensaje: este juego es para que un crío se divierta algunas horas delante de la tele. Solo o acompañado.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	Para quién
Una licencia de película Disney facilona.	Algún título de Harry Potter, con robots.	Para gente con el coco todavía muy blando.

El robot se encontrará con un sinfín de obstáculos.



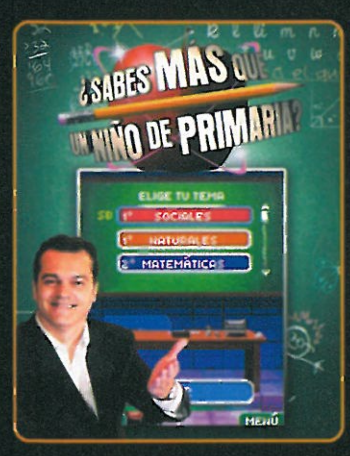
¿No os recuerda demasiado al nº 5 de Cortocircuito?

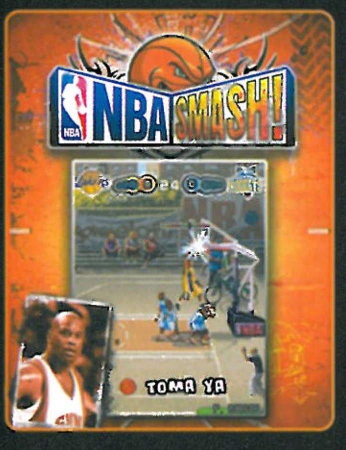


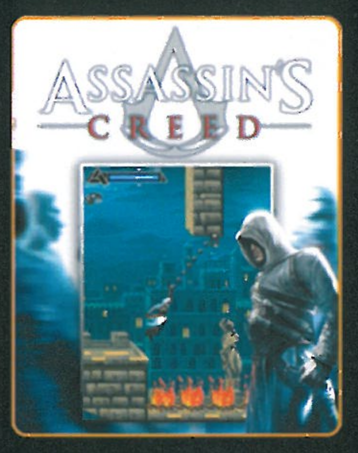
¡grandes éxitos!

Para bajarte cualquiera de estos juegos manda un SMS gratuito con el código GRANDES al 222

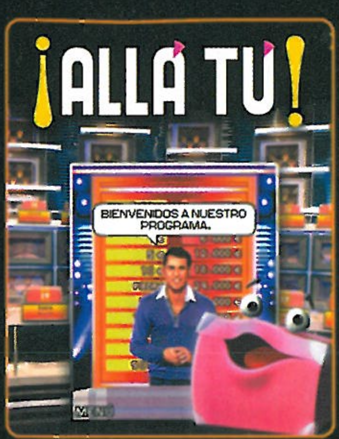
Sólo clientes Orange

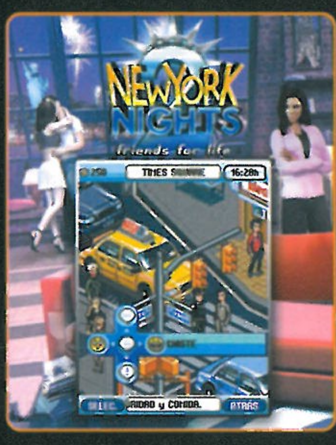



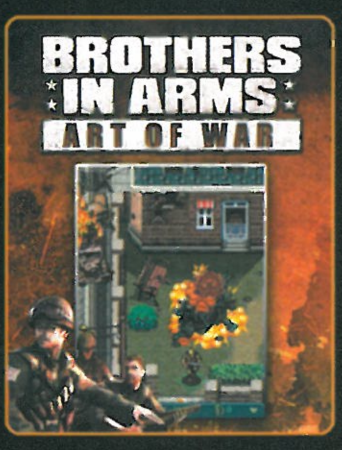






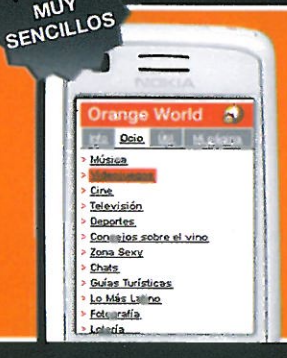


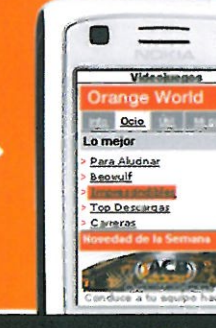




4 PASOS MUY SENCILLOS

¡También puedes bajarte estos juegos a través de Orange World!









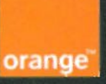

Más juegos de Gameloft enviando GAMELOFT al 222

Precios de descarga (I.I. incluidos): Península y Baleares: 3,48€, Canarias: 3€, Melilla 3,12€, Ceuta 3,09€.
Precios de conexión (I.I. incluidos): Península y Baleares: 0,69€, Canarias: 0,60€, Melilla 0,62€, Ceuta 0,61€.





www.gameloft.com



Detalles

En la calle JULIO

Edita: Activision
Des: Luxoflux Corp.
Jugadores: 1-4
Online: No
A tu manera: Buen multijugador.

MÁS en xbox.com

No te cansarás de hacer los movimientos de lucha.

Kung Fu Panda

Un oso de lo más peleón nos llega para el verano

AUTOR: OXM Chema

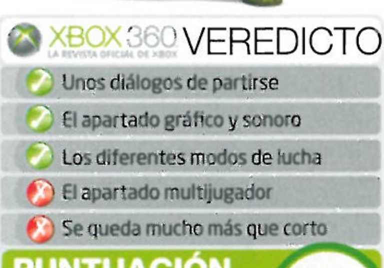


Es una pena que, con lo bien que el estudio de desarrollo ha sido capaz de adaptar la película a un juego, al final se quede un poco corto. Es cierto que los más jóvenes, el público al que va dirigido el juego, pueden tardar un poco más en acabarlo y, seguro, que hacen buen uso de los modos multijugador y cooperativo que se incluyen en el juego. Sin embargo, por su duración no se puede decir que el precio este justificado.
Sí lo está, por ejemplo, por el apartado técnico. Kung Fu Panda tiene escenarios que parecen sacados directamente de la película, con un gran trabajo de iluminación y existen animaciones que pueden estar entre lo mejor del género. También justifica el precio que la forma de jugar sea tan fácil de coger y que, a pesar de ir cambiando de personajes —lo que es un plus—, no notemos que nos estancamos. El tercer punto que hace que Kung Fu Panda sea apetecible es que se trata de una historia típica, la del Patito Feo, pero contada por un gigantesco oso panda y sus colegas y con una buena cantidad de mamporros graciosos —y nada violentos— por el camino. A lo largo de 13 escenarios diferentes iremos dominando los diferentes estilos de lucha y derrotando enemigos, hasta llegar al gran Tai Lung, con el que tendremos que acabar para dejar que el mundo esté a salvo. Y para hacerlo, la técnica de nuestro protagonista es, una peculiar mezcla de absurdos golpes de barriga que nos harán partirnos de risa... Pero tendremos que ser lo suficientemente jóvenes para que ocurra.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	Para quién
Un juego de mamporros con animales.	La peli. Lo han clavado esta vez, la verdad.	Jovenzuelos que hayan disfrutado la peli.





PUNTUACIÓN
Aperitivo de artes marciales animales.



Los 10 movimientos más brutales en Ninja Gaiden II

Puedes entrenar durante años hasta dominar el modo Master Ninja. Pero, por qué, cuando puedes seguir estos trucos rápidos.

Un montón de gente pensó que Ninja Gaiden era demasiado duro, pero estaban equivocados. Afronta el juego como un beat'em up y habrás ganado la mitad de la batalla. Aquí tienes cómo ganar la otra mitad...

1/ APRENDE A DESTRUIR

Lo primero es lo primero, necesitas centrar tu mente en la técnica del borrador. Las buenas noticias es que es una técnica de la destrucción. Todo lo que necesitas es practicar unos pequeños cortes en el enemigo hasta provocarle cojera (humano o no, eso no importa) para acercarte a él y sentenciarle con el botón Y. Es una forma excelente de tumbarle de forma rápida, especialmente si el enemigo en pantalla parece desdoblarse como en el Ninja Gaiden original. También es posible acabar con algunos de los jefes finales usando esta técnica, sobre todo cuando su salud es baja.



2/ CARGADO AL MÁXIMO

Vuelve la Técnica Fina. Presiona Y para cargar el ataque masivo de Ryu, aspira cuantos más orbes mejor para producir más daño, espera a que el enemigo esté a tu alcance y lánzalo. La cámara puede engañarte, así que ten cuidado. Cuando el enemigo esté cerca suelta Y y disfruta del espectáculo. Asegúrate de intentar la Técnica Final con diferentes armas. El ataque lunar es animado. Como los dibus.

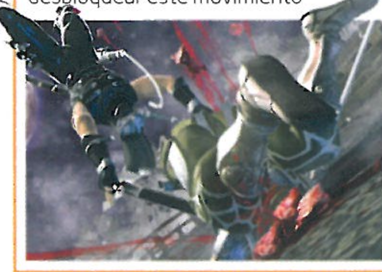
3/ POR DETRÁS DEL CONTADOR

Mantén siempre el bloqueo (gatillo izquierdo) cuando te enfrentes a un enemigo. Si no estás atacando debes mantener la guardia alta a la vez que bailas usando el stick izquierdo. Si presionas uno de los botones de contraataque (Y o B) al mismo tiempo (cuando alguien te está atacando) Ryu desplegará una catarata de movimientos que producirán daños al enemigo y le colocarán en una posición segura. Dominar este truco marca la diferencia entre el Master Ninja y el Perro Ninja.



4/ COMBOS

Si te enfrentas a Ninja Gaiden II acabarás pronto tus partidas. Piensa que es como un beat'em up a vida o muerte. Si no conoces los combos, contraataques o movimientos de evasión te van a descuartizar en cachitos muy pequeñitos. Nuestro movimiento favorito es el salto Izuna (X,Y,X,X,X,Y). Necesitas conseguir el nivel II de la Espada Dragón para desbloquear este movimiento



5/ LA MAGIA NO EXISTE

Trata de reservar tus ataques mágicos sólo para los jefes. Si tienes en cuenta todo lo que te hemos contado antes no deberías tener problemas para salvar a los enemigos más pequeños. Tal vez necesites usar tu magia cuando te veas rodeado de amiguitos. Es mejor usar los trucos Ninpo cuando ataques a un solo enemigo que sea jefe de nivel, sobre todo los que producen daño en distancias cortas.

Trucos sólo para expertos... »



HALO 3
Los secretos inconfesables de los clanes de Halo

"Echa un vistazo a los cadáveres de los enemigos que yacen en el suelo. Pueden llevar a cuestas un buen cargamento de flechas"

6/ QUE RUEDEN LAS CABEZAS

Ve a toda velocidad saltando y corriendo sobre un muro hasta alcanzar tu objetivo. Salta y presiona Y para una rebanada limpia. Tienes una buena ocasión para hacer rodar unas cuantas cabezas con este movimiento. Corre lo más alto que puedas sobre el muro, presiona el botón de salto (A) para ejecutar un magnífico golpe que hará crujir huesos. Añade un puñado de pequeños combos y finaliza con la técnica destructora. Estará listo para conseguir la medalla de oro.



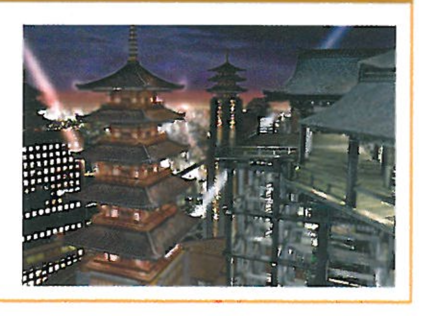
7/HAZTE RICO RÁPIDAMENTE

Si estás continuamente cargando para desatar la Técnica Final verás que es la manera más fácil de recibir más Kama. La puedes gastar en la tienda con cosas importantes, como actualizaciones de tus armas. Perfecciona esa Técnica Final apretando Y para absorber los orbes amarillos, azules y rojos antes de desatar el infierno. Tan pronto como acabes de hacer trizas a la competencia, aprieta Y de nuevo, absorbe los orbes y repite. Serás millonario en muy poco tiempo.



8/ DESCUBRE LOS SECRETOS

Usa tu habilidad de trepamuros para llegar a lugares que ningún otro ninja puede alcanzar en el juego. Si hay un área que queda lejos de tu alcance, prueba a correr por un muro y saltar a otro, después a otro... A menudo encontrarás cofres del tesoro y calaveras de cristal en estas áreas. Las calaveras se pueden cambiar en la tienda de regalos (y logros).



9/ UTILIZA EL ARCO

En serio: es mucho más útil y poderoso que en la primera entrega de NG. Mantén pulsado el ataque durante un par de segundos para desatar un lanzamiento poderoso. Necesitarás el arco para derribar a los enormes enemigos volantes que el juego te lanza. Una flecha es todo lo que necesitas, y no pierdas el tiempo con otras armas. Mantén también un ojo en los cuerpos de tus víctimas. Pueden llevar carcajs repletos de flechas.



10/ JEFE DE JEFES



Los jefes pueden tener tres veces el tamaño de la mansión de David Beckham. Si das todos los pasos que te hemos contado (especialmente la técnica de bloqueo y movimiento) y te aprendes sus patrones de ataque, todo irá bien. Descubrirás lagunas en sus ataques que están ahí para que tú te aproveches de ellas. Es esencial qué movimientos y armas son las que más se ajustan al enemigo al que te enfrentas. Los patrones de ataque cambian cuando su salud es baja, así que intenta desplegar la Técnica Final cuando veas que eso ocurre. Buenas suerte. Nos veremos en la tabla de clasificaciones.

Halo 3 Clan vs Clan

Dos de los clanes más exitosos de Europa en Halo 3, Team Dignitas y Reason Gaming, revelan cuáles son las reglas que rigen el mundo de los e-sports

Team Dignitas

WEB www.team-dignitas.org
CREDENCIALES Conocidos en sus inicios como iDentity, está colocado en el número 1 del ranking de Matchbox360.co.uk. Fue gracias a dos triunfos XL de Halo3 y el playoff de 10.000 libras en la Xleague.tv. Preparan una nueva alienación para sorprender y llevarse de calle la XL5 en julio.

SOBRE TÁCTICAS DE EQUIPO



Como equipo, estaremos muy bien rodeados. Cada uno debe conocer perfectamente su papel, ya sea de apoyo, logro de objetivo o limpieza de enemigos (asesino, vamos). Nuestro equipo también puede cambiar el tempo a que jugamos fácilmente. Tenemos un estilo bueno y agresivo, pero cuando es necesario nos hacemos fuertes en una posición y la defendemos más relajadamente. Saber cuándo pisar para dar gas realmente ayuda.

FRENTE A RETOS DIFÍCILES

Encontrar el balance correcto entre jugar y vivir tu vida es el reto más complicado. Demasiada práctica te hace perder la cabeza y las manos. Necesitas estar fresco, especialmente cuando entreas en grandes torneos.

FORMAR UN EQUIPO E-SPORTS

Lo mejor es empezar tú solo. Lía a tus colegas para que te ayuden y practiquen contigo, ensayando tácticas y movimientos especiales. Una vez que tengas la base para el equipo, visita: www.halo3forum.com
Se trata del más grande site de Halo y encontrarás docenas de equipos a los que medirte y jugaqdores que reclutar para tu nuevo conjunto.

¡Ahora sí!
Team Dignitas contra el Clan Sueco G3. La batalla estaba igualada a 49 victorias para cada uno cuando Grips y Omega cargan en el estrechamiento de la parte inferior del mapa. ¡TD gana 50-49! !

> "Encontrar el balance entre jugar y vivir es el reto más complicado"

SELECCIÓN DE ARMAS



Para Blackout es importante que la mayoría de los jugadores lleven un rifle de francotirador. En esta arena te ves obligado a combatir a larga distancia, particularmente en los niveles superiores. En los más bajos, son cruciales las armas cortas (espada y escopeta). Emplearlas sabiamente te permitirá detener al otro equipo y ganar ventaja sobre él.

MANAGER DE EQUIPO

Nuestros managers, Liam MagiK Bivens y Marcus Rumsey, cuidan de aspectos como la sponsorización, las entradas a los torneos y los viajes. En los eventos nos aconsejan in-game. Ayuda tener esos ojos y oídos extra.

¡Ahora sí!
El combate más bestia de Reason Gaming fue contra Wv. Reason perdía 30-49. contra todo pronóstico, reventaron a Wv consiguiendo 11 muertes seguidas para el 50-49 del marcador final.

Reason Gaming

WEB www.Reason-Gaming.net
CREDENCIALES Después de un sólido debut, con un cuarto puesto en el evento X3 de Matchbox360. co.uk, el equipo sufrió un bajón moral. Molidos por acabar en quinta plaza en el XL4, se resarcieron con una gran victoria en la competición Xleague.tv 2v2. El equipo planea desembarcar en las ligas americanas.

"Practicamos de domingo a viernes desde las 8 AM"

MANAGER DE EQUIPO

Tenemos al equipo de managers de equipo PC en lo más alto de la cadena. Ellos se aseguran de que todo va como la seda así como de facilitar patrocinios. Tenemos tres masters al mando: Chris 'Mellow' Marsh, Josh 'Loco GOD' Nino y Martin 'Smartiez' Scheffers. Sus trabajos van desde reclutar a organizar torneos en la red. Ninguno de nuestros equipos tiene un entrenador en exclusiva pero eso puede cambiar en el futuro.

FORMAR UN EQUIPO E-SPORTS



Unirse a un equipo ya existente es una buena forma para ser reconocido como gamer, superando las barreras que ello conlleva. Sin embargo, si quieres elegir a los amigos correctos, crear un equipo puede ser más beneficioso. Así podrás contar con gente que tiene parecidas habilidades, dedicación y aspiraciones que tú.

SELECCIÓN DE ARMAS

Intentamos controlar al francotirador porque tenemos tipos muy habilidosos para eso. Controlamos los puntos altos del mapa desde donde podemos disparar y cubrirnos, pero depende también del otro equipo. Tratamos de adaptarnos a cada situación.

SOBRE TÁCTICAS DE EQUIPO

Practicamos de domingo a viernes desde las 8 AM. El equipo es mejor cuanta más compenetración hay entre sus integrantes. La mayor parte del tiempo empleamos un estilo agresivo, pero mejorando la compenetración del equipo. Tratamos de adaptarnos a otros estilos. Los roles (francotirador, capturador de banderas, etc) en el equipo son intercambiables.

FRENTE A RETOS DIFÍCILES

La esponsorización es extremadamente difícil de conseguir. Hay montones de jugadores con enorme talento que no tienen suficiente dinero para atender a la competición on line y mostrar sus habilidades. Así que ahí está la principal dificultad, llegar a la cumbre y mantenerse. Para ser el mejor tienes que conocer perfectamente el juego por dentro.





En tu disco

Fiel a su cita, como esa novia que cada mes llama a tu puerta





Por una vez, y sin que sirva de precedente, hemos jugado a una demo de nuestro disco hasta la saciedad. Por si no lo habíamos dejado claro con los avances y el análisis del mes pasado, nos encanta* Bourne*. Tanto el personaje como el juego nos parecen la mejor versión de un superhéroe de los que ni van con capa ni dan chingoletas... Un amor casi platónico, con las leches que suelta el amigo, la precisión de sus disparos y todas esas cosicas que hacen que lata nuestro corazón. Si no lo habéis probado aún, no sabemos a que esperáis (¿quizás a que os obliguemos?). Pero lo mejor llega con el resto de contenidos que vienen en esa cosa que viene con la revista y que sirve para espantar palomas y que, además, funciona si la metes en tu Xbox 360. Eso iba por Army of Two, Uefa Euro 2008 y Rez HD, demos que merecen también vuestra atención. El resto no desmerece.



2 Army of Two

¿Qué es?

Un shooter a lo bestia con más muertos que en una peli de desastres naturales, pero con dos mercenarios haciendo el papel de catástrofe. Lo mejor es que está pensando para ser jugado con un amigo, ya sea en pantalla partida o a través de Xbox Live (esto último para los que tengan nivel Gold), lo que convierte nuestros ratos de ocio en una fiesta de matanza en equipo.

Controles

Moverse · Mirar · Movimientos cooperativos · Acción · No se usa · Recarga · Salto · LT Abandonar cobertura · RT Disparar · LB Armas · RB Equipo

1 La conspiración Bourne

¿Qué es?

Como harían los trovadores de la Edad Media, os respondemos con un pareado: Bourne es acción de nueva generación que nos ha proporcionado una gran satisfacción. Bromas aparte, ésta es una de las demos más entretenidas y largas que os hemos podido ofrecer hasta la fecha. Tres niveles completos, uno de cada palo (conducción, peleas y tiros) para que podáis degustar lo que es el juego completo, que ya está en las tiendas. Las claves para superar cada nivel radican en hacer un buen uso de las habilidades de Jason Bourne; es decir, saber encadenar combos en las peleas, cubrirse bien cuando se tiene una ´pipa´ en la mano y usar el sentido ´Bourne´ en el coche.

Controles

Moverse · Vista · No se usa · Cubrirse · Ataque especial · Golpe flojo · Golpe fuerte · LT Apuntar · RT Disparar · LB Desenfundar · RB Sprint



TRUCO
En el segundo nivel los barriles y los coches explotarán si los disparas.

XBOX 360 IMÁGENES
Te regalamos cinco imágenes de jugador exclusivas de *The Orange Box*

Destripa cada vídeo y artículo incluido en el DVD de este mes y, de regalo, unas imágenes de jugador







3 Uefa Euro 2008

¿Qué es?
La copa de Europa ha acabado, con un resultado que, como siempre, no deja totalmente satisfechos a los españoles. La mejor opción para enmendar esta injusticia es la versión cibernética del torneo. En la demo se puede elegir entre Alemanes y Franceses.

Controles
Moverse Regates Técticas Pasar Disparo Pase alto Pase al hueco Habilidades Sprint Desmarque Toque suave



4 Kung Fu Panda

¿Qué es?
El juego de una peli para personas MUY jóvenes. Aunque por una vez peli y juego merecen ambos la pena. Atentos al doblaje de nuestra versión, genial. Y es que para el animal más vago de china, el panda, tiene que ser difícil aprender artes marciales....

Controles
Moverse Cámara No se usa Salto Acción Ataque rápido Ataque fuerte No se usa Cubrirse



5 Rez

¿Qué es?
Un shooter surrealista, un experimento del mundo de los videojuegos. Elimina enemigos al ritmo de la música y crea tu propia banda sonora, mientras haces que tu personaje evolucione en su aventura a través del ciberespacio. Un Arcades, venido de la época Dreamcast.

Controles
Apuntar No se usa No se usa Fijar blanco Overdrive No se usa No se usa No se usa No se usa No se usa



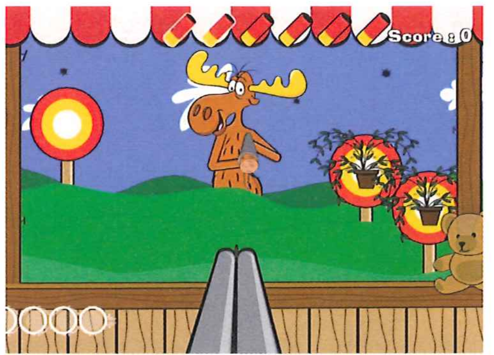
6 FM 2008

¿Qué es?
¿Te has preguntado alguna vez cómo se siente un entrenador? Esta es tu mejor oportunidad para saberlo. Échale un ojo a la demo que aquí te traemos y sabrás al instante si esto de ver los goles desde la barrera es lo tuyo o eres más del tipo que prefieren ver el fútbol únicamente con tíos en pantalones corto sobre el campo.

Controles
Seleccionar No se usa Seleccionar Confirmar Atrás No se usa No se usa

Contenidos







7 Bliss Island

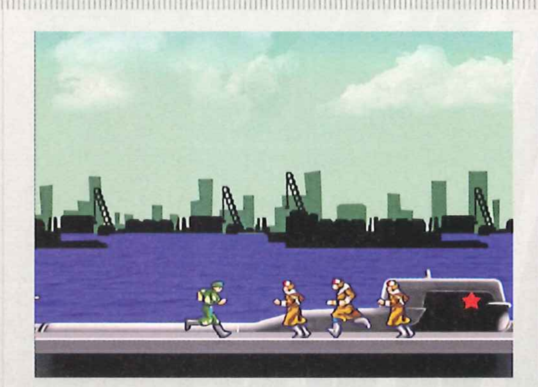
¿Qué es?
Un juego de minijuegos, sin demasiada gracia hay que decir, como si fuera Marianico el Corto imitando a Zapatero. En la versión completa hay nueve. Aquí podrás probar el primero, en el que hay que meter bolas en la boca de un animal más raro que un zapato de gomaespuma.

Controles
Apuntar Apuntar No se usa Disparar No se usa No se usa Disparar Disparar

8 Rocky & Bullwinkle

¿Qué es?
Otro juego de minijuegos, esta vez de un par de segundos, que además permite usar Xbox Live Vision para controlar algunas pruebas. Diversión rápida para todos los miembros de la familia.

Controles
Según juego No se usa Según juego Acción No se usa No se usa No se usa No se usa No se usa





9 Rush ´n´ Attack

¿Qué es?
Un clásico venido de la época del Spectrum, del año 1985. Por aquí lo conocimos como Green Beret, y ahora nos llega levemente adaptado a los lujos de la nueva generación de consolas. Una compra obligada para mitómanos y amantes de los juegos de acción a la antigua usanza. Ya no se hacen juegos como éste.

Controles
Moverse No se usa Moverse Ataque Disparo No se usa No se usa No se usa No se usa No se usa No se usa

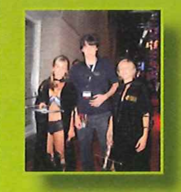


10 Battlestar Galactica

¿Qué es?
El ajedrez de toda la vida, el que juegan los intelectuales de gafapasta y los niños de educación primaria. No necesita muchas más explicaciones, salvo que ya era hora de poder exprimir las neuronas mientras pensamos si mover el alfil o caballo para hacer un jaque mate. Si estos términos te suenan a griego, mejor no pruebes este arcade..

Controles
Navegar Cámara Navegar Seleccionar 2D-3D No se usa Mostrar/Ocultar Deshacer Avanzar mov. Acciones de ajedrez Acciones de ajedrez.

Xcast raja...





METAL GEAR ¿QUÉ?

Lo típico en toda revista oficial que se precie es despotricar sobre las exclusividades de las consolas rivales. Decir que si son simplemente correctos, que nuestros juegos molan más por una y mil razones completamente absurdas, como que si tienen colores más vivos o que si las voces suenan raras en la otra consola. Pero cuando llegan juegos tan geniales y únicos como Metal Gear Solid 4, hay que bajarse los pantalones y pedir al vecino del 2º que te deje echar una partida. Sabes que te vas a tirar casi la mitad de la partida mirando vídeos. Pero que más da, es simplemente genial y no hay más que hablar. Personalmente, nunca he sido un gran enamorado de esta saga, jugué al original en Playstation y al 2º en Xbox, y ya está. Pero éste tiene un no sé qué, que me produce escalofríos en la espina dorsal cada vez que veo a Solid Snake a lo viejuno y con un parche en el ojo. Me pregunto: ¿Qué sorpresas habrá preparado el aprendiz de director de cine, por Hideo Kojima, para el cierre de su saga? Sea como fuere, es poco probable que acabe pasándome el juego, hasta el punto de revelar alguno de los enigmas, no soporto a mi vecino, y por supuesto, no me voy a comprar una Playstation 3 para sólo jugar a un juego. Y es que no soy un jugón como los que se compran una consola por tal o cual título. Por eso sigo al pie del cañón con mi 360. Su catálogo es más profundo e interesante que el de cualquiera de sus rivales. Y más grande promete ser el abismo con todo lo que se avecina. Eso es lo que vale de verdad. Ya pueden salir los Metal Gears que quieran o los Killzone que les interesen, mientras no tengan tantos y tan buenos juegos como tiene la consola blanca de MS, que ni me molesten. De momento, soy más feliz que una perdiz con esta, mi amada blanquita.


ESTE VERANO, LA BOLSA
MÁS EN ALZA QUE NUNCA.
GRATIS
Ya en su kiosco
Actualidad Económica le regala, con su número especial
de verano, una cómoda bolsa deportiva para llevar a
todas partes. Disponible en 3 colores, consígala.
LA LECTURA ECONÓMICA DE LA ACTUALIDAD
ACTUALIDAD
ECONÓMICA
50
LASEMPRESAS
MÁSDESEADAS

Número 22 Septiembre 2008



En el próximo número...

MIRROR'S EDGE

El nuevo **Guitar Hero World Tour**. ¡Lo probamos nosotros solos!

¿Quieres 'volar' por la ciudad? Se llama Faith, y te va a enseñar.


O'NEILL
JORDY SMITH
T.I.A.
'THIS IS AFRICA'
O'NEILL


MOMIA
gameloft
UNIVERSAL
No sólo cambias de nivel, también cambias de país.
Descárgate el videojuego de La Momia y podrás viajar por China durante 24 días
Sólo por descargarte el videojuego de La Momia: La tumba del Emperador Dragón en Vodafone live!, entrarás en el sorteo de un viaje por China conociendo en persona los lugares más exóticos donde se rodó la película.
Encuéntralo en exclusiva en Vodafone live! ➔ Videojuegos
o enviando JUE MOMIA al 521
Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live
Es tu momento. Es Vodafone.
NOKIA
Vodafone live!
vodafone